REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO V Nº 38 - 350 PTAS

Nintendo Acción

Asómate al futuro de SN

MEGAMAN X3

FINAL FIGHT 3

MISSION: IMPOSSIBLE

INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT

8 426239 010023 00038

Concurso POWER RANGERS

Regalamos 30 POWER AGENDAS y 5 COLECCIONES DE 10 VIDEOS DE LA SERIE DE TV

NINTENDO 64

¡¡PRIMICIA!!

El misterio, por fin, desvelado

Así es Ultra 64

HOBBY PRESS

Guías MK3, Doom y Mario 2

SUMARIO



La portada: Ultra 64 está en camino

A todo el mundo le gusta apuntarse una primicia de vez en cuando. Mejor si es una primicia, primición, desde luego. Este es sin duda el mes de Nintendo Acción. Vamos a ser **la primera revista** que ponga en la calle toda la información sobre el **despliegue Ultra 64 en el Shoshinkai de Tokio**. Los juegos, las claves, las fechas, los discursos. Es un placer para nosotros **acercaros al futuro** a través de las páginas de una 'Generación Ultra' que **nunca ha sido tan Ultra ni tan generación**. No lo dudéis.

4

Ultra 64: Se presentó la máquina de Nintendo. ¡¡Se presentó!!

Y en Nintendo Acción hemos cubierto esa presentación de manera especial. Veréis, nos hemos hecho con las **mejores imágenes de los juegos** que alucinaron al público; hemos recogido las **declaraciones más explosivas de Mr. Yamauchi**, presidente de Nintendo Japón; hemos hecho fotos del show; en fin, que aquí tenéis lo más granado de una feria que se dedicó en cuerpo y alma a una gran máquina y que, a buen seguro, nadie podrá olvidar fácilmente. Como nuestro artículo.



36

En review: EWJ 2

El juego de **Virgin** (de Shiny, en origen) ocupa posiciones de privilegio en las Super Stars de este mes. Cuatro página full color-full equipe con todo lo que debes saber sobre uno de los grandes arcades de plataformas de nuestro tiempo. Junto a él, y compitiendo, la versión jugable del **cómic 'Tintín en el Tibet'**, un excelente trabajo de Infogrames que a España llega de la mano de Nintendo. El trío de oro se completa con la secuela de **'Micromachines'**.

Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado: José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales: Amalio Gómez, Domingo Gómez

Director: Juan Carlos García Díaz **Directora de Arte:** Susana Lurguie
Redacción: Javier Abad, Begoña Contento
Diseño y Autoedición: Elena Jaramillo, Juan Lurguie
Secretaria de Redacción: Ana Mª Torremocha **Fotografía:** Pablo Abollado
Colaboradores: David García, Javier Castellote, Carlos de Frutos, Esther Barral, Sonia Herranz, Grupo Kronos

Directora Comercial: María C. Perera **Coordinación de Producción:** Lola Blanco
Director de Administración: José Angel Jiménez **Departamento de Sistemas:** Javier del Val
Departamento de Circulación: Paulino Blanco **Departamento de suscripciones:** Cristina del Rio, M. del Mar Calzada **Redacción, Administración y Publicidad:** C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92 **Pedidos y Suscripciones:** Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 **Transporte:** BOYACA, Tel: 747 88 00 **Imprime:** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992



SUPER STARS

PREVIEW



...Los trucos no pasan de moda: Especial 95

Si tenéis el juego, ya tenéis el truco. Y si aún no lo habéis comprado, aprovechad la ocasión: no siempre hay trucos espectaculares para juegos que no se tienen. Bueno, el caso es que os hemos preparado **un especial con los mejores trucos que hemos publicado, o no, durante el año** que se nos va. Ya sabéis, por si hay algún juego que todavía se os resista, o por si habéis decidido 'rejugar' a algo...

EN CLAVE NINTENDO



El 'desparrame' absoluto de Mortal Kombat 3

Hay juegos en los que se descubren trucos, y hay trucos que de vez en cuando descubren juegos. En el caso de **Mortal Kombat 3, los diseñadores han puesto casi más atención en el apartado del 'cheat mode'** que en la concepción misma: y fijaos cómo les ha quedado. A continuación, **en seis páginas para no olvidar, todo lo que debes saber para disfrutar plenamente de MK 3**. El grande entre la lucha, y grande entre los trucos.



...Y NUESTRAS SECCIONES HABITUALES

Está llegando y hará esto...



La imaginación y la pasión llegaron a Tokio. En el Shoshinkai, Nintendo presentó la máquina definitiva de jugar. Ultra 64

Nintendo tiene a punto su máquina. Aleluya. Sólo falta que el software, los juegos, se incorporen al sueño. Será en el 96. Será cuando ellos digan. Ultra 64 se ha presentado en Tokio con la magia de los grandes acontecimientos. Aleluya de nuevo.

El **Dream Team se puso en movimiento**, a la órdenes de Nintendo. La gran N volvió a imponer sus normas: paciencia y un paso por delante de los demás. En Tokio, bajo la estructura del **Makuhari Convention Center**, Ultra echó a andar. ¡Menudo parto! Dicen los que allí estuvieron que fue como **empezar de cero en el mundo del videojuego**. Que fue inolvidable. Si un **Super Mario 64 al 50% de desarrollo, un Kirby Bowl 64 al 20%**, y unos fogonazos en vídeo de algunas pasaditas con nombres propios provocan semejantes reacciones de júbilo, **¿qué será cuando los juegos estén en la calle** y la gente de a pie ponga sus manitas en el sistema?

Recapitulemos. Allí había hasta **100 Ultras** dejándose probar. Había una **colección de mandos de control** en un despliegue de colores. Y luego estaba **Mario, en pose 100 veces poligonal** y sumergido en un mundo atípico, jugable, espectacular y sólo a mitad de camino de lo que quiere hacer. Y **el orondo Kirby, con un juego que eran dos** y también muchos polígonos...

Ahí se acabó *lo jugable*, y empezó *lo visible*. Había que alucinar con Mario/juego y prepararse para **Pilotwings 64** y sus escaramuzas aéreas en Hawai; el último Star Wars de **LucasArts**; la versión en exclusiva de la última película de James Bond, **Goldeneye, de RARE**; unos minutos de un **ZELDA 64** que se abastecerá de Bulky Drive... sí de todo, **pero en vídeo**.

La pregunta es: ¿cuándo vamos a poder jugar a todo eso? Nintendo mantiene que la máquina será lanzada en **Japón y USA** el día **21 de abril de 1996**. Al precio de **249$**, y con **un mando y una fuente de alimentación** en el paquete inicial. Y dice que podréis utilizar el mismo **cable de antena** de vuestra Super para ver los juegos en la tele.





Dos instantáneas del momento glorioso. Arriba, el Makuhari Center. Abajo, el desfile primavera-verano de los mandos U64.

Hiroshi Yamauchi, el presidente de Nintendo Japón, dijo durante el show que...



• "Cuando Super Mario 64 esté al 100%, será **el mejor videojuego de todos los tiempos**. El lanzamiento de Super Mario y Ultra 64 será el 21 de abril."

• "Los **usuarios demandan software - creativo, innovador, divertido- no tanto hardware.**"

• "¿Por qué lanzamos Nintendo Ultra 64? **Para proteger el mercado de videojuegos. Para rescatar un mercado que está siendo seriamente amenazado.**"

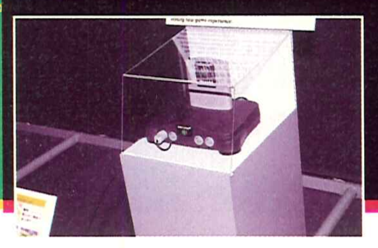
• "(sobre el CD Rom)... pensar que no vamos a sufrir largos tiempos de espera de carga es toda una ventaja. Aún más importante, **en los juegos basados en cartuchos es posible incorporar más adelante nuevos chips** que abran casi infinitas posibilidades a los desarrolladores."

• "Nintendo está trabajando en **un nuevo soporte** de gran capacidad y alta velocidad de lectura en el que además **se puedan grabar datos**. Lo veremos en la exposición del año que viene."

• "**El software para Nintendo 64 empezará costando 9,800 yens (menos de 10.000 pts), más barato que algunos títulos de Super Nintendo.**"

Al fin, las especificaciones técnicas

Dimensiones: 260 x 190 x 73 mm (como Playstation)
Resolución: 256 X 224 a 640 X 480
Color: Standard de 21 bit



CPU: 64 Bit RISC R4300 a 93.75 Mhz
Coprocesador 64 Bit RISC "Reality Immersion" a 62.5 Mhz.
Datos: 125 MIPS (millones de instrucciones por segundo) para la CPU principal.
100 MFLOPS para el procesador gráfico "Reality Immersion"
Un **mínimo de 100.000 polígonos por segundo** generados en tiempo real y empleando todos los efectos.

Memoria:
Ram: 4.5 Megabytes
DRAM 'Rambus' con una velocidad de transferencia de datos de 526.5 Megabytes por segundo.
Bus de datos internos de 128 bit
Audio: Stereo 16 bit 100 canales
Salidas de video:
Antena RF, Stereo A/V, S-Video
Características especiales: Morphing, scaling, rotaciones, skewing (inclinación de objetos), shading (efectos de luz generados artificialmente), anti-aliasing (elimina el típico 'temblor' de sprites), Tri-linear Mip Map Interpolation, corrección de la perspectiva, environment mapping, depth Buffering, mapeado de texturas, Load Management, transparency, gouraud Shading, phong Shading, sistema preparado para un **posible cartucho MPEG.**

Así serán los primeros

Blastdozer
(Nintendo & RARE)

El arcade que asesinó a Sim City

No tan borde, pero sí revuelto. Conduces un **bulldozer** y te dan **pasta por cada construcción que echas abajo**. El decorado es brillante, renderizado y muy creíble. **Las destrucciones son bestiales**.



Body Harvest
(Nintendo & DMA Desing)

Un soldado contra el mundo

DMA se ha decantado por los **tiros y el look 'Lone Soldier'** para su aportación Ultra 64. En este juego controlaremos a un **guerrero-piloto suicida** que debe manejar todos los trastos a su disposición (helicópteros, camiones...) para salir vivo del panorama.



Buggie-Boogie
(Nintendo)

Los coches se parten el morro

Sobre la base **'Cyber Sled'** sólo que con **buggies customizados** en el que ustedes eligen los polígonos. Luego, la acción tiene lugar en la 'arena' y el **espectáculo del destrozo** es como para no perdérselo.



Creator
(Nintendo & Software Creations)

Diseña y aníma-me

Uno de los títulos más **misteriosos**. En pantalla, un **dinosaurio plagado de texturas** sobre que el se puede interactuar. La duda: ¿será un **programa de dibujo** en el que diseñar, texturizar y animar?, ¿o será una especie de **herramienta para programadores?**



Goldeneye 007
(Nintendo & Rare)

La primera versión de cine, en exclusiva

Ha pasado tiempo desde que anunciáramos que Nintendo se iba a encargar de convertir a Ultra las últimas andanzas de **Pierce 007 Brosnan**. Pero ha cundido. El juego que ha salido del filme será como un **Virtua Cop con mezcla DOOM** para el que la compañía nipona ha pensado incluso en diseñar una **pistola**.





Kirby Bowl 64
(Nintendo)

Oh, no! Dos Kirby´s en uno

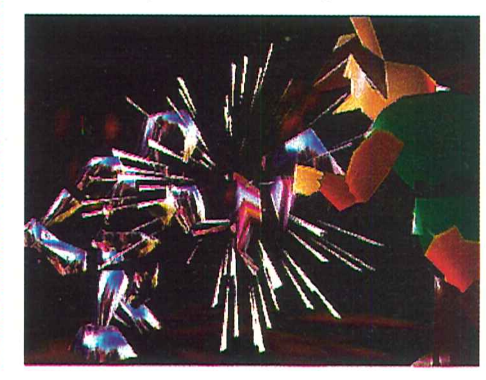
El segundo de los cartuchos que se dejaron jugar, pese a estar sólo al **20% de desarrollo**. Lo que vimos: **dos stages**. Uno en plena nieve y con objetivo controlar un **snowboard**. Y el otro, con vuelta a la **mecánica Kirby** de costumbre. Tendrá **4 jugadores** simultáneos.



The Legend of Zelda 64
(Nintendo)

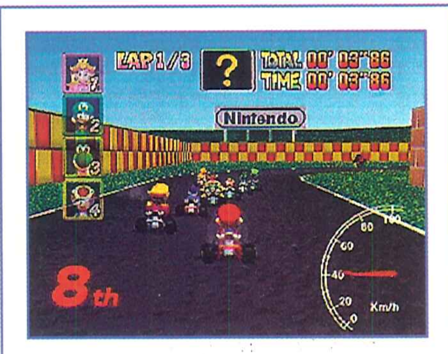
Una aventura revolucionaria

Poco se pudo ver, y encima **en vídeo**, de lo último de Zelda. Con todo, el **impacto fue total.** La cinta mostró a dos tipos en plena lucha. Parecía una **película de dibujos animados**.



juegos para ULTRA 64

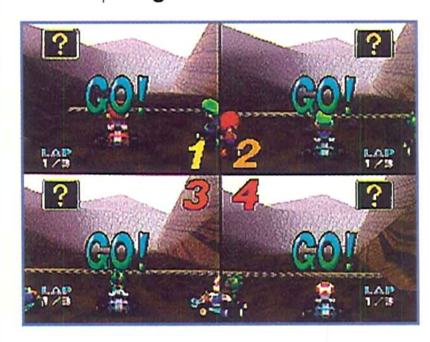
Zelda empleará un **soporte magnético**, bulky drive, en el que cada jugador podrá 'grabar' el mundo que haya diseñado para correr aventuras. No lo tendremos hasta **finales del 96.**



Super Mario Kart R (Nintendo)

Sabor a clásico, tecnología de otro planeta

Un vistazo por encima y creeréis que estáis ante Mario kart de la Super. Un vistazo en profundidad y saldréis rápidamente de dudas. **Karts renderizados**, entornos renderizados, opción para **4 corredores simultáneos** y un juego de ésos que son capaces de convencer a cualquiera. Algo así como una **apuesta a la jugabilidad** sobre la parafernalia. Por cierto, ¿alguien sabe lo que **significa la R?**



Pilotwings (Nintendo & Paradigm) 64

Vuele con nosotros

Uno para los amantes de las sensaciones en vuelo. **Ala-delta, avionetas, paracaídas, ultraligeros**, todo en un **escenario renderizado** 3D, localizado en Hawai y con **4 vistas** a vuestra disposición. En un stage podréis daros de bruces con una **lanzadera espacial.**



Shadows of Empire (LucasArts)

La saga galáctica, parte definitiva

La típica **perfección LucasArts** aplicada sobre la base clásica de 'snowspeeders' atacando los comandos imperiales. El **entorno, tridimensional**, para qué más. Y la impresión que dejó en los asistentes: **excepcional.**



Starfox 64 (Nintendo)

Más polígonos, esto sí que es velocidad

Argonaut está de vuelta con Nintendo. La compañía que diseñó el FX ha puesto ahora en marcha un Starfox (aquí, Starwing) con **muchos polígonos por bandera** y una velocidad que ni el Porsche 911 en primera.



Waverace 64 (Nintendo)

Una de barcos para Miyamoto

Estilo F-Zero sólo que con 'fuera bordas' de muchos motores. Pilotamos una de éstas y tenemos que surcar canales sobre **aguas transparentes a la espera de un realismo** inusitado.



Super Mario 64 (Nintendo)

Acción por plataformas

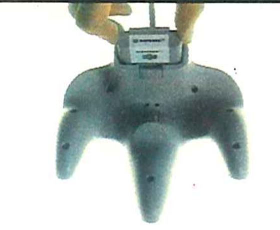
Uno de los primeros juegos que llegarán para Ultra 64. La versión en marcha en el show estaba sólo al 50% -6 niveles-, pero ya dejaba sentir la nueva esencia que caerá sobre Mario. Un entorno **3D poligonal**, zooms a tope, **cambios de cámara y mezcla acción-aventura**... lo más **'excitante'** que jugaréis nunca.



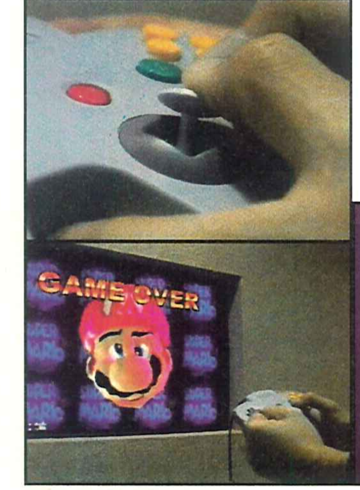


La diferencia se siente en las manos



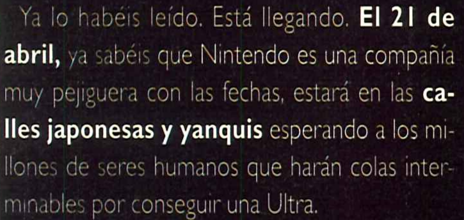






El **mando de Ultra 64 será grande, original, diferente, completo, fácil de manejar** y se pretende que muy **versátil**. En Nintendo han querido desmarcarse de las tendencias de los demás hasta en el Control Pad, proponiendo la misma esencia de los mandos de Super sólo que sobre una sofisticación elevada al cubo. El nuevo mando de Ultra tiene **tres pequeños brazos de apoyo y dos controles direccionales**: uno **digital, al viejo estilo, y otro tipo joystick**, en plan ordenadores. El usuario elige, pero dicen los que probaron el invento que **el stick es súper manejable**, que hace maravillas con Mario y que será la piedra de toque de los juegos deportivos. Al lado de este stick, que ocupa la posición central, hay **seis botones**. Dos de ellos, **el A y el B, más grandes** y de distinto color a los cuatro restantes, **cuatro botones con función C** en color amarillo. En la parte más alta, y para no faltar a las costumbres, otros dos botones, llamémosles **L y R**. Y en la parte de atrás, dos novedades. **Un gatillo** y una especie de ranura en la que insertar **tarjetas de memoria**. Así, cada mando será capaz de albergar un cartucho en el que disponer de **partidas grabadas, records**...

Nintendo ya tiene preparada la colección mando de control primavera-verano 1996. En **siete actuales colores** (**rojo, gris, negro, amarillo, verde, azul oscuro y azul claro**) a la medida del usuario, los mandos empezarán a desfilar el mismo día que la máquina. Eso sí, por lo que sabemos hasta el momento, el mando que incluirá la máquina será de color gris. Dejamos los de colores para completar la colección de cuatro que permite la consola.



La lista oficial de juegos en desarrollo para Ultra 64

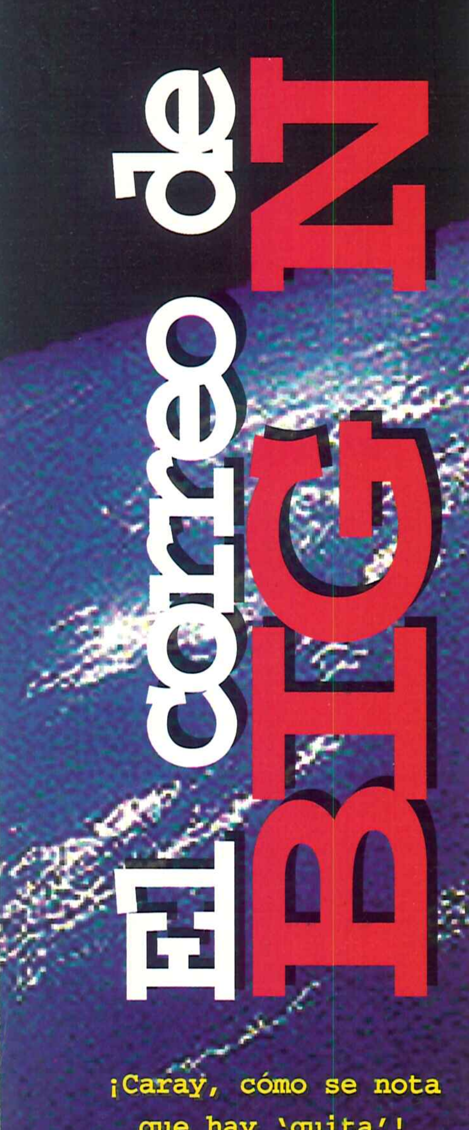
- Killer Instinct 2, de *Rare*
- Cruis´n USA, de *Williams Entertainment*
- Body Harvest, de *DMA Design*
- Turok: Dinosaur Hunter, de *Acclaim*
- Ultra Doom, de *Williams Entertainment*
- Pilotwings 64, de *Paradigm Simulation*
- Top Gun: A New Adventure, de *Spectrum Holobyte*
- Mortal Kombat 3, de *Williams Entertainment*
- Red Baron, de *Sierra on Line*
- Creator, de *Nintendo & Software Creations*
- Buggie-Boogie, de *Nintendo & Angel Studios*
- Robotech Academy, de *Gametek*
- Monster Dunk, de *Mindscape*
- Ken Griffey Jr. Baseball, de *Nintendo & Angel Studios*
- Shadows of the Empire, de *LucasArts Entertainment*
- FIFA 97, de *EA Sports*
- Super Mario 64, de *Nintendo*
- Super Mario Kart R, de *Nintendo*
- Starfox 64, de *Nintendo & Argonaut Software*
- Kirby Bowl 64, de *Nintendo*
- Wave Race 64, de *Nintendo*
- Blastdozer, de *Nintendo & Rare*
- Goldeneye 007, de *Nintendo & Rare*
- The Legend of Zelda, de *Nintendo*
- Final Fantasy VII, de *Squaresoft*
- Frank Thomas Big Hurt Baseball, de *Acclaim*
- Ace Drive, de *Namco*
- Mission: Impossible, de *Ocean*
- Soulstorm, de *Virtual Hollywood*
- Alien Trilogy, de *Acclaim*
- Quake, de *ID Software*
- Stacker, de *Virgin Interactive*
- Tetrisphear, de *Nintendo & H20 Entertainment*
- Prey, de *Apogee*
- Dragon Quest VII, de *Enix*

Sobre el lanzamiento europeo de la máquina

Ya lo habéis leído. Está llegando. **El 21 de abril,** ya sabéis que Nintendo es una compañía muy pejiguera con las fechas, estará en las **calles japonesas y yanquis** esperando a los millones de seres humanos que harán colas interminables por conseguir una Ultra.

¿Y en España?, ¿cuándo saldrá en España? Pues muchas versiones, muchas fechas, nada confirmado aún. Fuentes solventes de Nintendo en este país mantienen que la **máquina podría estar a la venta antes del verano**. Su argumento es contundente: la **máquina está ya terminada**, así que es muy probable que Nintendo ya se haya puesto a **trabajar en la conversión a sistema Pal** de Ultra 64. La operación se realiza en un tiempo record: de dos a tres meses, o sea que estaríamos en fecha. El **escollo estaría en el software**, pero esas mismas fuentes mantienen que es mucho más rápido convertir los cartuchos a nuestro sistema, si bien aseguran que **no sacarán la consola si no hay un número suficiente de títulos** en cartel. Ésta es una de las versiones que circulan últimamente por este mundillo. Otra, más pesimista, augura que no tendremos máquina al menos hasta las navidades del 96. Y sostienen la teoría en la **limitada capacidad de la cadena de producción de Nintendo** Japón: las primeras unidades se las llevarían los mercados más grandes y Europa tendría que esperar, y esperar hasta entrar de nuevo en producción.

En **Nintendo Acción vamos a decantarnos por la primera opción**. Es más, vamos a ser aún más ilusos. ¿Y si resulta que Nintendo es capaz de poner **la máquina en las calles japonesas durante las navidades?** Puede, pero que conste que el presidente de **THE**, el distribuidor de Nintendo en UK, ya ha dicho que tendrán la máquina en abril. ¿De verdad?



¡Caray, cómo se nota que hay 'guita'! Parece que una vez más esto de las Navidades funciona. Que si el aguinaldo (hay que mantener vivas las tradiciones), que si Papá Noel, que si los Reyes Magos..., y ¡oh, sorpresa! ¿qué hago yo con tantas 'lechugas'? Vosotros, parece que lo tenéis claro. Es el momento de renovar vuestro arsenal de videojuegos. Y para eso estoy yo, para asesorar vuestras insensatas cabezas. Atentos a mi dosis de sabiduría mensual.

A consumir como locos: año nuevo, juegos nuevos

IMPACIENTE POR LA LUCHA

Hola Big N, te escribo para que tú, rey del videojuego, me aclares algunas preguntillas dudosas: ¿Crees que debo comprarme el 'Killer Instinct' o esperarme para ver ese tal 'Lobo' o 'Street Fighter 3'?

No lo dudes y cómprate 'Killer Instinct'. Primero, porque el juego lo merece, y segundo porque de esos títulos que me comentas: a 'Lobo' todavía le quedan unos meses para salir y sobre 'Street Fighter 3' han corrido rumores, pero no hay nada confirmado.

Además de Eyedol, ¿hay otros personajes ocultos en 'Killer Instinct'?

Que yo sepa, no. Todos los secretos conocidos sobre el juego (al menos de momento) están publicados en el último número de Nintendo Acción.

¿Me podrías decir algo sobre 'Lobo' y 'Street Fighter 3'?

Lo mejor que te puedo decir sobre 'Lobo' es que te pases por nuestra Anticipación, porque allí encontrarás nuevas imágenes del juego. En cuanto a 'Street Fighter 3', lo único cierto es que con Capcom siempre hay que esperar una nueva entrega de sus juegos, así que no me extrañaría que los rumores se hicieran realidad.

Miguel Ángel Casas. 14 Años. Baza (Granada).

FÚTBOL ES FÚTBOL

¿Qué tal te va, Big N? Me gustaría que me respondieras a unas cuantas preguntillas que tengo: Soy uno de los poseedores del 'International Superstar Soccer', y ahora me gustaría comprarme otro juego de fútbol. ¿Crees que merece la pena comprarse la segunda parte de este título teniendo la primera o debería comprarme otro juego como 'FIFA 96', que me han dicho que está muy bien?

Yo creo que la opción 'FIFA 96' es la más recomendable si buscas algo realmente diferente a lo que ya tienes. 'International Superstar Soccer DeLuxe' añade nuevos detalles a la primera parte conservando intacta la esencia del juego.

¿Está bien 'FIFA 96' o ha decepcionado? ¿Y el 'NBA Live 96'? ¿Es verdad que se pueden vender y comprar jugadores de otros equipos? ¿Están bien sus animaciones y sus gráficos?

Qué, ampliando posibilidades ¿eh? 'FIFA 96' está más en la línea de la serie de Electronic Arts que su antecesor, pero quizás se esperaba un poco más de él. En cuanto a 'NBA Live 96', es cierto que se pueden hacer fichajes (se nota que tus fuentes de información leen Nintendo Acción), y respecto a los gráficos, es un juego bastante completo. Como opción de compra no está nada mal.

¿Me podrías ordenar estos juegos de mejor a peor y con su respectiva puntuación (del 1 al 10): 'Super Mario World 2', 'Donkey Kong Country 2', 'Killer Instinct', 'FIFA 96' y 'NBA Live 96'?

Yo haría un trío de ases con 'Super Mario World 2', 'Killer Instinct' y 'Donkey Kong Country 2' y les daría un 9 cada uno. No es que no me moje, es que estoy convencido de que ninguno te defraudaría. Después vendría un empate a 8 puntos entre 'NBA Live 96' y, 'FIFA 96'. ¿Contento?

¿Hay alguna cosa importante que se haya perdido en el 'Killer Instinct' de Super Nintendo al hacer la conversión de la recreativa?

El trabajo de conversión realizado con 'Killer Instinct' ha sido excepcional. Es evidente que los gráficos no pueden ser los mismos, pero te aseguro que el espíritu del juego es perfectamente reconocible a todos los niveles. Quizá, lo único que falte sean las animaciones en movimiento que precedían a los combates.

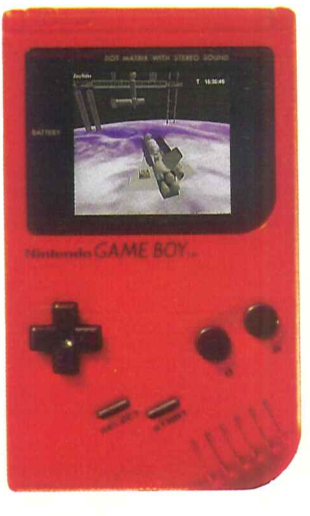
Alberto Nieves. 14 Años. Madrid.

MEJORANDO LA PORTÁTIL

Hola Big N. Me llamo Moisés, tengo 14 años y una Game Boy, y quiero preguntarte las siguientes cosas: ¿La Game Boy puede hacer algo más además de 3-D, digitalizaciones y renderizaciones, como por ejemplo mover polígonos?

Seamos sensatos y démonos con un canto en los dientes con haber visto juegos como 'Donkey Kong Land' o 'Killer Instinct' en la portátil.

Están inventado chips capaces de comprimir la memoria, ¿por qué no inventan algún chip de esos para que la Game Boy se salga de sus cuatro megas? Porque si con cuatro megas se hizo un 'Street Fighter' con nueve luchadores, si hubiera tenido dos megas más, lo podrían haber hecho







¡LA ACCIÓN MÁS EXCITANTE QUE NUNCA!

200 equipos nacionales e internacionales con oponentes aún más desafiantes. Torneos, ligas, partidos amistosos, lanzamientos de penalties y muchas cosas más en sólo 4 megs.

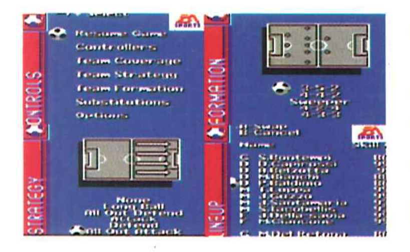
¡El juego de fútbol más original y sofisticado que ha existido para Gameboy!

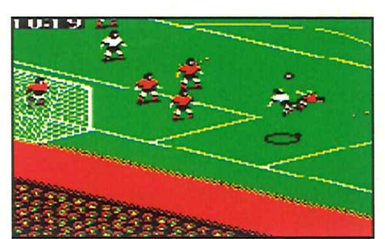
DISPONIBLE PARA

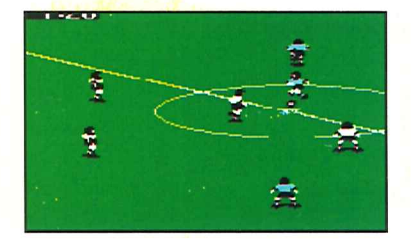


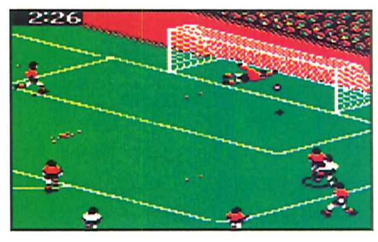














Distribuido por Arcadia Software, S.A. Pº de la Castellana 52 - Madrid Tel.: (91) 561 01 97 Fax: (91) 562 75 05

con los tres luchadores que le faltan.

Pues eso digo yo, compañero Moisés. Y ya de paso podían inventar un periférico que hiciera las veces de mueble bar para tomarte una copita en los descansos de la partida. Hablando en serio, lo que tienes que ver es que no es sólo un problema de megas, sino del propio 'motor' de la consola, y que a una Game Boy no le puedes pedir lo mismo que a soportes mayores.

Me voy a comprar la Super Nintendo para Reyes. ¿Qué juego me recomiendas que me compre que esté barato?

Un solo vistazo a la publicidad del Centro Mail me ha servido para ver cosas tan interesantes y variadas por 3.995 pesetas como 'Aladdin', 'Stunt Race FX', 'Super Tennis', 'Star Wars' o 'Street Fighter 2 Turbo'. Cualquiera de ellos es una buena opción para empezar a sacar humo de tu consola.

Moisés Moreno Martín. 14 Años. Málaga.

CARTA DE UN RECIÉN LLEGADO

Hola Big N. El pasado mes de septiembre me compré la SNES, y desearía hacerte unas cuantas preguntas: Nunca he jugado a un juego de rol. ¿Crees que debería empezar con 'Illusion of Time', ya que está en español?

Antes de responderte, estos señores que están leyendo la revista y yo mismo te damos la bienvenida al mundo Nintendo. Efectivamente, 'Illusion of Time' puede ser un juego perfecto para iniciarte en el rol, porque además de estar en español viene con un libro guía que te puede servir de gran ayuda si te quedas atascado en algún punto.

¿Sabes si abrirán algún Centro Mail en Huelva, ya que no me puedo desplazar a Sevilla?

Pero hombre Marcos, ¿tú no has oído aquello de Mahoma y la montaña? Pues eso, que si no puedes ir al Centro Mail, el Centro Mail llega hasta ti gracias a un aparato muy práctico que han inventado y que se llama teléfono. Si te fijas, en la publicidad viene el número al que tienes que llamar para hacer pedidos telefónicos que te serán enviados a casa.

¿Qué me puedes decir del juego 'Lords of the Ring'? ¿Me lo recomiendas?

Te puedo decir que es un juego bastante mediocre escondido detrás de un título que atrae a muchos por la fama de los libros de J.R. Tolkien. Siempre es bueno que lo compruebes por ti mismo, pero yo no te lo recomendaría.

¿Es verdad que 'Super Mario RPG' tendrá 128 megas en la versión de SNES? ¿Cómo puede llegar a tanto?

Ésa es una noticia 'oficiosa', pero no oficial. Si se confirma, será gracias a que las ciencias adelantan que es una barbaridad y ya son capaces de hacer chips (el SA-1 en este caso), que van incorporados al cartucho y son capaces de comprimir y descomprimir datos a gran velocidad y liberar de trabajo a la CPU.

En Nintendo Acción, estamos a la espera del SA-2, que liberará de trabajo a los redactores durante las fechas de cierre de cada número.

Marcos Galán Hava. 19 Años. Huelva.

UN ÉMULO DE CARLOS SÁINZ

Buenos y consoleros días, o tardes, o quizás noches, Mister Big N.

Llevo comiéndome el tarro desde hace unos cuantos meses, justo desde que leí una información en vuestra revista (en el número de febrero, creo recordar) respecto a un lanzamiento próximo de un juego del Campeonato del Mundo de Rallys (próximo era que la salida al mercado era en abril).

Bien, pues desde esa fecha, he revuelto Roma con Santiago para poder encontrar ese juego, pero pese a mis 'esforzados intentos', ni 'pajolera' idea de lo que era entre los dependientes de las tiendas visitadas. Ésta es la única esperanza que tengo, amigo mío. El nombre de ese juego, recordaré e intentaré ponértelo bien, pese a mi inglés bastante parecido al toledano, creo que era 'The final round of the Rally's World Championship'. Si puedo encontrarlo, por favor, indícame dónde y cómo hacerlo. Dándote las gracias, se despide:

El Abuelo. 27 Tacos. Madrid.

***NOTA: En el número 37, sale en el Dossier de Navidades un juego llamado 'Power Drive Rally'. Dime si tiene que ver con el citado.**

Vaya, veo que Carlos Sáinz no es la persona más desgraciada dentro del Campeonato del Mundo de Rallys. Verás amigo mío (es que lo de llamarte 'abuelo' me da un poco de palo), lo que ocurrió es que el juego simplemente desapareció de la lista de lanzamientos de JVC. La verdad es que desconozco si llegó a aparecer en Estados Unidos, pero lo que sí te aconsejo es que dejes de romperte la cabeza preguntando por él en las tiendas patrias, porque no lo vas a encontrar.

En cuanto a lo que me comentas de 'Power Drive Rally', lo único que tiene que ver con el anterior es la temática. Por cierto, ya que te veo realmente muy interesado por hacerte con un juego de rallys, te recomiendo éste por encima de otros como 'Super Off Road The Baja'. Espero que si te haces finalmente con él, satisfaga con creces tu 'mono rallístico'.

Turno de réplica

A FAVOR DEL ALQUILER

"A mí eso de que Nintendo no deje alquilar sus juegos porque dice que no vende no me parece justo, porque hay muchos juegos en cualquier consola que son malos, cortos o facilones, y si te los compras te llevas un chasco y no vuelves a comprar un juego en tu vida."

El 'Big Boo'. Fuenlabrada (Madrid).

UN EX LECTOR DESENGAÑADO

"Entiendo que Nintendo Acción ha dejado de satisfacer las necesidades informativas que favorecieron su aparición. En el apartado gráfico, vuestras cuatricromías no saben dar idea de las bondades visuales que lucen artículos como 'Killer Instinct' o 'Yoshi's Island', y aunque aprecio vuestro ecológico papel, me parece que su calidad es insuficiente para el objeto de la revista."

Carlos Canals. Palma De Mallorca.

A MUERTE CON LA PORTÁTIL

"...Además, acabo de ver el anuncio de 'Donkey Kong Land' en la TV y si el juego es fantástico (lo tengo y ya me he hecho el 100%, aunque el final me ha defraudado un pelín), el anuncio es bestial. Y al final del anuncio se dice, TODO PARA GAME BOY (a ver si nos aplicamos el cuento)."

Juan José Martínez Ayuso. Madrid.





ES SENCILLO, ES GENUINO,
ES DIVERTIDO, ES EL MEJOR, ES:
THE ORIGINAL
Micro Machines
SCALE MINIATURES
2
TURBO TOURNAMENT
Viaja a través de tierra, mar o aire.
16 Micromachines distintos.
54 Circuitos interactivos.
Nuevos ambientes de circuitos "mini-micro".
Todas las estadísticas, mejor vuelta y mejor carrera.
Nuevas formas de juego incluyendo modo pelea o equipo.
AQUA MINERAL
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
GAME BOY
Nintendo
ocean
Codemasters
Distribuido por:
ArcadiA
software, s.a.
© Codemasters Software Company Ltd. 1995. Todos los derechos reservados.

Novedades para 16 bits en la feria de Tokio
La Super también se 'presentó' en el «Shoshinkai»

Aunque la mayoría de los asistentes a la feria de Tokio dedicaron su tiempo y esfuerzos a la **presentación en sociedad de Ultra 64**, nosotros quisimos hacer un hueco en nuestra agenda para atender a las novedades de Super Nintendo, que también las hubo.

Por el «Shoshinkai» se dejaron ver compañías como **Capcom**, que presentó 'Rockman X3' y 'Final Fight Tough' (los tenéis en nuestra Anticipación); **Namco**, que enseñó su 'Tales of Fantasia' (un juego de rol clásico y bastante bonito); y **Konami**, que se descolgó con un nuevo **Goemon (Mystical Ninja)**. Con todo, las miradas más interesadas recayeron sobre dos juegos. El primero, 'Dragon Quest 6', que estará a la venta en Japón el **9 de diciembre** con la vista puesta en que la gran saga de Enyx continúe su imparable carrera de «RPG's» vendidos por aquellos lares. El segundo bombazo fue el esperadísimo '**Super Mario RPG**', de **Squaresoft**, un juego del que ya os hemos hablado en nuestra revista y que tiene previsto ver la luz allá por el mes de Abril.

Además, **Hiroshi Yamauchi, presidente de Nintendo Japón**, confirmó que **su compañía seguirá apoyando a la Super** después del lanzamiento de≠ Ultra. No es de extrañar, por otra parte, dado que el **parque de 15 millones de Super Famicom vendidas hasta la fecha supone el 90% del mercado japonés de 16 bits**.









Finalmente no aparecerá en España
'Circuit USA' se queda en el "garaje"

'Circuit USA' era uno de los títulos que Virgin tenía previsto lanzar de cara a la campaña de Navidad de este año. Sin embargo, sus responsables lo jugaron, lo juzgaron y decidieron que **no tenía la calidad suficiente como para ver la luz en nuestro país.**

Si os interesa saber lo que os habéis perdido, por las imágenes que acompañan esta noticia podéis deducir que se trata de un **juego de coches** cuya acción se desarrolla en el mundo de la **Fórmula Indy**. Quizá algunos lo conozcáis por su nombre original, 'Kyle Petty's No Fear Racing', y porque ya en su día os hablamos de él. Por cierto, ¿recordáis que entonces os dijimos que el juego tenía **24 megas**? Pues en ese dato debéis buscar una de las razones de la anulación de su lanzamiento: la conversión a Circuit USA se había quedado sólo en **16**, con la consiguiente pérdida de calidad.

¡'FIFA 97' es el primer titulo confirmado!
Electronic Arts programará en Ultra 64

Electronic Arts ha sido la última compañía en incorporarse al traído y llevado 'Dream Team' de la Ultra, con lo que **Nintendo sigue ampliando la nómina de programadores** que trabajan para su nuevo sistema de 64 bits.

El **primer título** que nacerá de la unión entre EA y la Gran N será el esperadísimo '**FIFA 97**', así que por fin se despeja la incertidumbre que muchos de vosotros nos habéis transmitido acerca de la **presencia de un cartucho de fútbol** en la lista de juegos de Ultra 64.

Mirando un poco más lejos, y entrando de lleno en el terreno de las especulaciones, cabe preguntarse si en los planes de futuro entrará la aparición de otros títulos de éxito de la compañía americana. Ya nos frotamos las manos pensando en un 'Road Rash 64' o una versión de 'The Need for Speed' para la máquina de Nintendo.

Road Rash, en 3DO



FIFA 96, en PSX







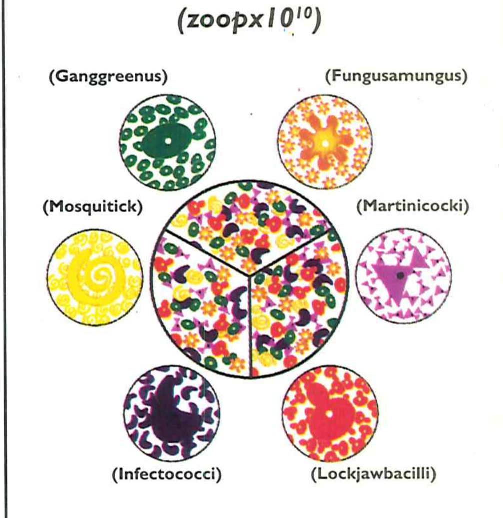
LA FORMA MÁS DIVERTIDA DE PASAR EL TIEMPO

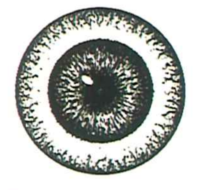


ZOOP. TAL VEZ YA ESTÉS ENGANCHADO

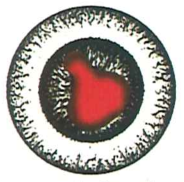






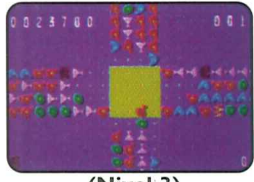


Un iris sano

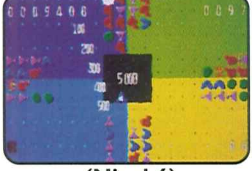


El mismo iris después de jugar con ZOOP.

Etapas de ZOOP



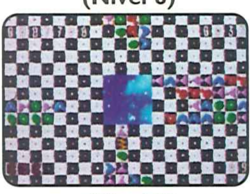
(Nivel 3)



(Nivel 6)

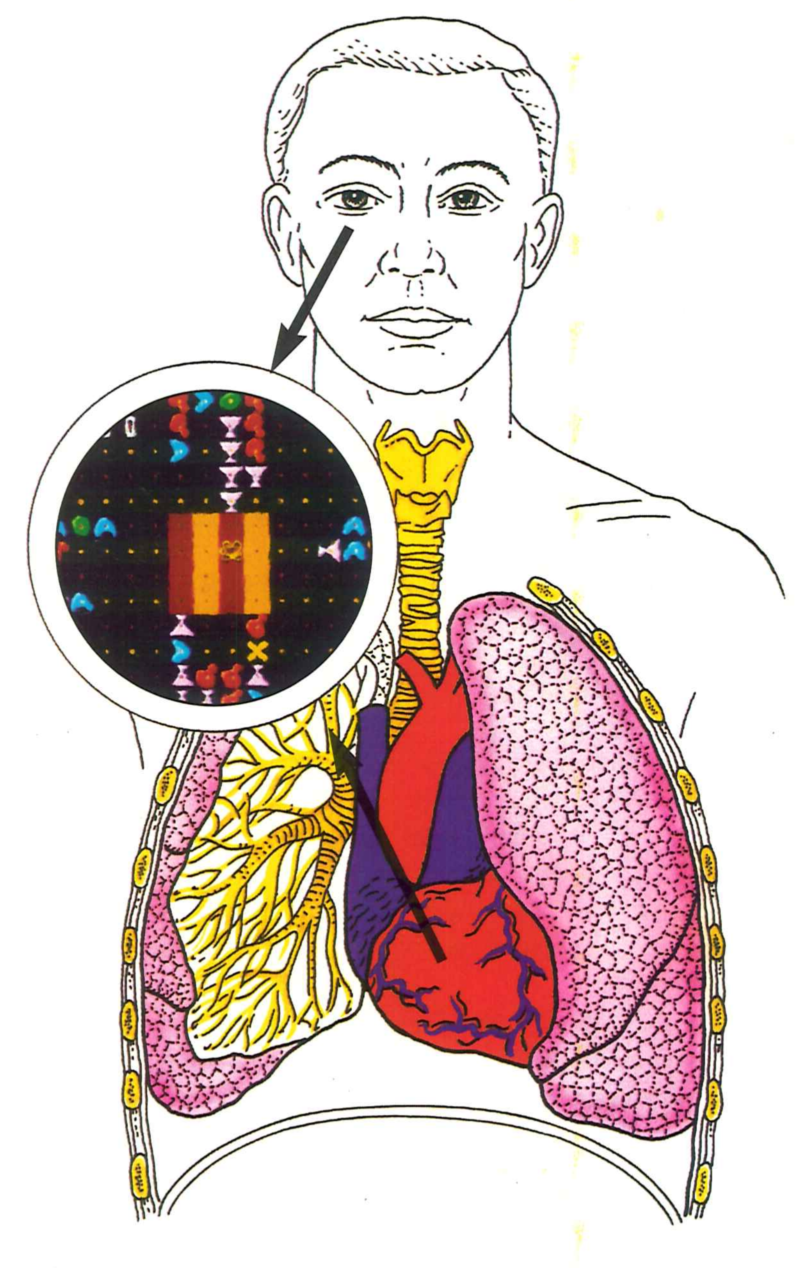


(Nivel 8)



(Nivel 9)

(Este modelo continúa hasta que, desgraciadamente, provoca el desfallecimiento)



Parece un videojuego inofensivo hasta que entra en la sangre y se mezcla con tu ADN. Para remediar esta afección debemos aprender sus movimientos, comprender sus pensamientos y anticiparnos al siguiente movimiento. Sólo así podremos empezar la batalla y vencer a este asesino.

Portadores conocidos de ZOOP



MEGADRIVE™



SUPERNINTENDO®



GAME BOY™



CD-ROM





MACINTOSH™



PC



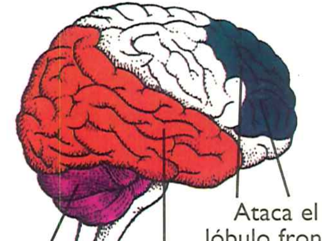


PLAYSTATION™



SEGA SATURN™

Cómo afecta ZOOP al cerebro.



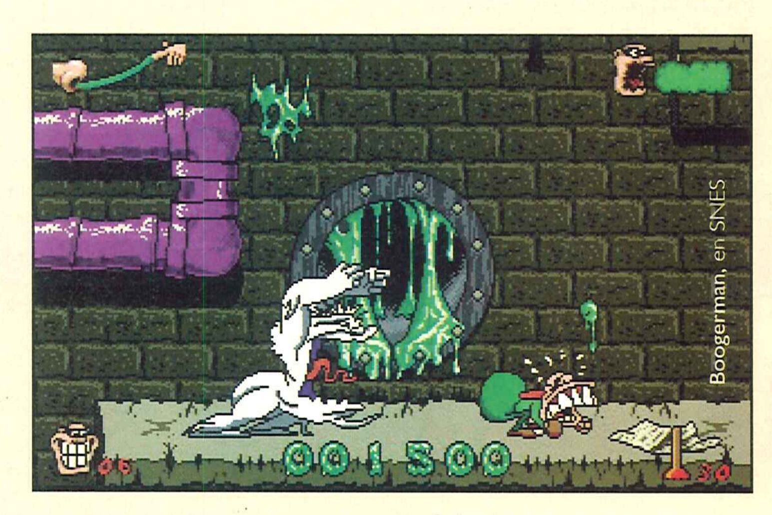
Te come lentamente el cerebelo restringiendo el movimiento, la coordinación y el equilibrio

Ataca el lóbulo frontal del cerebro debilitando el juicio, el conocimiento y la razón.

Produce cambios en la médula causando irregularidades en la digestión, en la respiración y en el ritmo cardiaco.






Boogerman, en SNES



Lost Vikings II, en SNES

'Boogerman' y 'The Lost Vikings 2'
Interplay ya sabe a qué jugará en el 96

Interplay quiere hacer honor a la expresión que dice `año nuevo, vida nueva' y prepara el lanzamiento **vía Arcadia** de 'Boogerman' y 'The Lost Vikings 2', dos nuevos títulos que quieren aportar **frescor a la Super de cara al 96**.

El primero es un juego de plataformas protagonizado por el super-héroe más guarro (con perdón) del universo. Por si todavía no le conocéis, os adelantamos que entre sus armas principales se cuentan **pedos, eructos o escupitajos** (con perdón otra vez).

Mientras 'Boogerman' **verá la luz allá por el mes de marzo**, 'The Lost Vikings 2', el otro título previsto, aún está a la espera de que se fije su fecha de aparición. Este cartucho, continuación de aquel **divertido juego de estrategia** que protagonizaban **tres intrépidos vikingos**, presentará como principales novedades la **aparición de dos nuevos personajes** (un hombre lobo y un dragón) y la **ampliación de los movimientos característicos** de cada uno de los componentes del trío original.

Es la mascota de Atlanta'96
Izzy tiene su juego en la calle

Luchar por recuperar los anillos olímpicos es algo que ya está al alcance de cualquiera que pague las **cerca de 9.000 pesetas** (el precio es orientativo) que cuesta 'Izzy's Quest for the Olympic Rings', el último cartucho para Super Nintendo que ha sido puesto en circulación por **Electronic Arts**.

Para vuestra información, Izzy es la no **demasiado bien definible mascota de los Juegos Olímpicos** que se celebrarán en Atlanta el próximo verano, y sus aventuras han sido convertidas en **juego de plataformas por U.S.Gold**.

Si estáis interesados en añadirlo a vuestra colección, pasos por nuestro **`Y además'**, donde encontraréis algunas palabras sobre el juego.



Lo dijo Mr. Yamauchi, de Nintendo Japón
¿Bajará el precio de los cartuchos de Super?

Está claro que la noticia bomba del «Shoshinkai Show» de Tokio fue la presentación de Ultra 64. Sin embargo, leyendo entre líneas la **transcripción de la conferencia de prensa que ofreció Hiroshi Yamauchi (presidente de Nintendo Japón) en la feria** es posible encontrar flecos que alcanzan de lleno a los usuarios de Super Nintendo.

Todo vino a propósito del precio de los juegos de Ultra. Fue entonces cuando **Mr. Yamauchi dijo que "Nintendo tenía pensado revisar el sistema de precios del software de 16 bits**, incluyendo el de los 'third-parties', de forma que los cartuchos diseñados para los sistemas de 16 y 64 bits no cuesten lo mismo."

A partir de aquí todo son especulaciones, pero puestos a revisar precios el sentido común dicta que, dado que un cartucho de Ultra valdrá más o menos lo mismo que uno de Super actualmente, lo lógico es que se efectúe una rebaja inmediata en los juegos para Super Nintendo. ¿Será cierto? **Ojalá no tengamos que esperar mucho para que nos llegue la confirmación de tan grata noticia**. Aunque nos tememos que la cosa tardará...



Ganadores del concurso Super Mario World 2

Cada uno de vosotros recibirá un cartucho del genial juego de Mario para Super Nintendo. Ojo al parche, y a leer.

J. Martínez Urmeneta, Barcelona
Oscar Arnaiz Parrondo, Parla
David Lavere Ceballos, Sevilla
Rosa Zamorano Luna, Madrid
J. Busto Callejones, Portugalete
Josu Bardasco Casal, Bilbao
E. Rey Gallardo, La Coruña
Blas Aibar Alvarez, Baleares
Jesús Nowell Villegas, Cádiz
José Civera Esteve, Massamagrell
A. González Baena, Barcelona
Ignacio Bugnol Simó, Asturias
Alejandro López Alvarez, Sevilla
Juan Pablo Jiménez, Madrid
Miguel González, Madrid
Andrés Barral Pan, Pontevedra
Mónica Ariza Gutiérrez, Rubí
E. García Fernández, Madrid
Miguel Lozano, Torrox-Costa
Iván Rivas Freire, Betanzos
Javier Villa Jiménez, Madrid
Jacobo López Pedraza, Plasencia
José A. Cordero Díaz, Chipiona
Fco. Martínez Gallego, Sant Boi
Marlló Gálvez Comino, Rubí

TUS RELOJES FAVORITOS AHORA A UNOS PRECIOS MUY ESPECIALES

EXISTENCIAS MUY LIMITADAS

Reloj despertador



P.V.P. 3.400
2.900



P.V.P. 4.600 3.600
Reloj de pulsera Moto Ratón (pila incluída)

P.V.P. 2.800 2.350
Reloj de pared Power Rangers

Reloj despertador Lion King



P.V.P. 3.400
2.900



Reloj de pared Moto Ratón

P.V.P. 2.800
2.100

THE LION KING

1.800
P.V.P. 2.100

Reloj de pulsera Baby Simba (pila incluída)



P.V.P. 5.900
4.600

Reloj despertador. Baby Simba. Se ilumina según se apaga la luz. Funciona con pilas o enchufe a la red.

Disney's THE LION KING

P.V.P. 2.800
2.350
Reloj de pared



P.V.P. 5.900
4.600

Reloj despertador parlante
Al conectarse el despertador se oye: "Helmets on! It's time to Rock & Ride!" y el ruido de motor una Harley Davidson

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. c/ De los Ciruelos 4. 28700 S.S. de los Reyes, Madrid. NT
(Por favor, rellena este cupón con mayúsculas,).

Marca con una cruz (X) el modelo o modelos que deseas recibir por correo:

- ❏ Reloj Despertador Power Rangers.......P.V.P. 2.900 PTAS
- ❏ Reloj de Pared Power Rangers.......P.V.P. 2.350 PTAS
- ❏ Reloj de Pared Moto Ratón.......P.V.P. 2.100 PTAS
- ❏ Reloj de Pulsera Analógico Moto Ratón.......P.V.P. 3.600 PTAS
- ❏ Reloj Despertador Parlante Moto Ratón.......P.V.P.4.600 PTAS
- ❏ Reloj Despertador Baby Simba con luz.......P.V.P.4.600 PTAS
- ❏ Reloj de Pulsera Digital Baby Simba.......P.V.P.1.800 PTAS
- ❏ Reloj Despertador Lion King.......P.V.P.2.900 PTAS
- ❏ Reloj de Pared Lion King.......P.V.P. 2.350 PTAS

TOTAL PESETAS DE TU PEDIDO: ________ **+ 250 pesetas de gastos de envío y manipulado =** ________

NOMBRE.......APELLIDOS.......
DOMICILIO.......LOCALIDAD.......PROVINCIA.......
CODIGO POSTAL (IMPRESCINDIBLE).......TELÉFONO.......

Forma de Pago:
❏ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
❏ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº ________
❏ Contra reembolso
❏ Tarjeta de crédito VISA nº ____ ____ ____ ____
Fecha de caducidad de la tarjeta.......
Titular de la tarjeta (si es distinto).......

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y firma:

Anticipación

La máquina de hacer éxitos sigue en Capcom la brecha de los 16 bits

Diez años de juegos y sensaciones contemplan a la compañía americana, de brazos japoneses. Muchas apuestas a la espalda, éxitos y experiencia. Pero traemos a Capcom aquí no sólo para recordar lo hecho, sino más bien por lo que está haciendo: todo un desparrame en 16 bits.



En N.E.S., Game Boy, arcade, Super Nintendo, cine, televisión. **Estos chicos** son como las *katiuskas*, se meten en todos los charcos. Y tienen suela de marca, de ésas que son **resistentes a todo**. Al ácido, al aceite y a la corrosión. Vamos, que se hacen viejas en los pies. **La historia de Capcom está plagada de inventos, y de juegos**. El futuro no le va a la zaga. Una, la primera, compila a todo trapo ***Megamanes, Street Fighteres y Final Fighteres***. La otra, la segunda, inventa secuelas y se desparrama en mil formatos. Entre medias, **cine y televisión**. *Movies* de gran repercusión y dibujos animados (MegaMan y Darkstalkers) que barren en los índices de audiencia de las cadenas yanquis.

Ahora vamos por la tercera, la segunda y hasta la Ultra, que es el no va más. Por **la tercera, en 'MegaMan X' y 'Final Fight'**, por **la segunda en 'Breath of Fire'** y por **Ultra**, sin confirmar, malandrines, con vaya usted a saber qué. Pero no pueden prescindir de ese carro. A continuación, vamos a ver el futuro de Capcom, al menos una gran franja que pasa por **Super Nintendo** y se lanza luego al porvenir. En vista de que estos señores ya cuentan con distribuidor oficial en España, está claro que no pasará mucho tiempo desde el estreno americano de estas joyas al nuestro, al territorial. De momento saboreemos las imágenes.

En pantalla desde 1987, este tipo afronta el futuro con optimismo: MegaMan X3

Greg Ballard, presidente de Capcom, hizo hace poco unas declaraciones muy reconfortantes: "Sabemos que hay miles de fans de MegaMan que no quieren ver desaparecer al personaje, y no lo vamos a hacer. **Super Nintendo** es todavía un importante soporte y continuará siéndolo por más tiempo". El discurso venía a cuento del anuncio de la penúltima versión X de MegaMan para SNES, la tercera. Y sirvió para poner a más de uno su lugar.

El **'X3' tiene previsto lanzamiento inmediato en USA**. Su historia enlaza con el arcade previo, 'X2', que hace poco pasó por estas páginas. En un tiempo de paz, con **Zero** reconstruido, **los cazadores X** cazados y **Sigma** destruido de una vez por todas, el chaval metálico se lía la manta a la cabeza: va a liderar un batallón en lucha contra los **Reploids** (los originales enemigos). Pero ya no se ve tan fuerte, han sido demasiadas batallas... Entre Zero y, de nuevo **el doctor Willy**, tratarán de animarle.

Le dicen que hay un bestia de nombre **Doppler** que ha creado un ejército de **8 robots mutantes**, y que va a contar con **nuevo armamento** (una armadura recargable, por ejemplo) y le cuentan que el **chip C4** estará de vuelta. Le convencen. ¿Y a vosotros? ¿Qué tal os suena **poder jugar con Zero o Mega en cualquier punto de la partida**? ¿Qué tal elegir el robot protagonista?







Breath of Fire 2
Para un nuevo tipo de jugadores de rol

Dice **Greg Ballard** que "**'Breath of Fire 2'** es una gran secuela, pero también podéis considerarlo un gran juego de rol por derecho propio, que encantará a un nuevo tipo de jugador y maravillará a los que ya se dejaron pillar por la primera parte". ¿Qué nos ofrecerá?

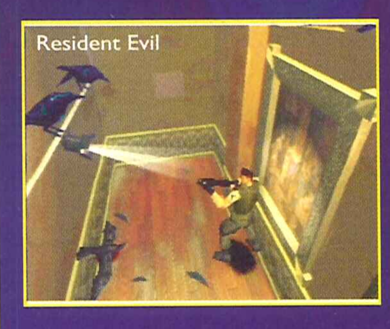


Un chavalín que se llama **Ryu**, el último de una estirpe de legendarios guerreros; un pelotón de *people* en busca de **la malvada Saint Eva**; una opción para construir ciudades a vuestro gusto; una especie de **medidor de peligros**; unos caracteres llamados Shamen, que permiten combinar **160 variaciones de poderes y magias**; y un nuevo interface que hace que **los hechizos interactúen con los decorados**. Todo, en **diciembre, en Estados Unidos y en Super Nintendo.**



64 Bits
El sueño de Ultra 64 y el babero de Capcom





La gran compañía aún no ha dado el visto bueno, pero los **rumores**, que siempre van por delante, han dicho que sí. Que **Capcom está programando para Ultra 64** y que sus primeros productos se anunciarán en breve.

Como el que calla siempre termina otorgando, todos preparados para recibir como se merecen las versiones 64 bits de **'Street Fighter: The Movie'**; quizá también **'Street Fighter Alpha'**; **'Darkstalkers'**, a lo mejor al estilo dibujo animado; **'X-Men'**, éste con muchas dudas; y lo último de lo último, **'Resident Evil'**, una cosita fantástica que tiene olor a recreativa y primeros pasos en PlayStation, que muy posiblemente podría dar un salto a Ultra en menos que canta un gallo.

Por lo pronto, también por si acaso, os ofrecemos unas pantallas. **¿'DOOM' + 'Alone in The Dark'?** Pues es posible, oye.

Final Fight 3
Los personajes de siempre, los movimientos de 'Street Fighter'

Discurso de **Greg Ballard**, el *presi*, al canto. Y muy interesante: "**'Final Fight 3'** es una extensión de la fórmula ganadora que ha hecho de esta compañía lo que realmente es hoy". Extensión, lo que se dice extensión, por el número, claro. Pero **a la saga le han salido nuevos colores, apéndices modernos**, que quieren situarla en estos tiempos llenos de bits que corren.

Para empezar cambia la banda. **De Mad Gear a Skull Cross** y pego porque me toca. Lo que no cambia es el fenómeno criminal, de punks y vándalos, que asola **Metro City**, la ciudad que más de uno ya considera suya. Para seguir, **Haggar vuelve a escena como alcalde de Metro City**, y recupera a **Guy** en el papel estelar de ninja guerrero. Junto a ellos, **dos nuevos personajes. Lucia**, una luchadora de buenas piernas, **y Dean**, un biónico ex de la banda de malos. No acaban aquí los cambios.



A la opción de dos jugadores simultáneos, se ha incorporado un modo digamos automático que te permitirá **jugar a dobles con ¡¡la CPU!!** Eso es, ella, la Super, controlará al segundo jugador.



Los movimientos. Se acabaron los puñetazos y las patadas, es tiempo de golpes estilo 'Street Fighter', bolas de fuego y puñetazos del dragón incluidos. Y es tiempo también para **una segunda barra de energía con misión: realizar golpes especiales**, una vez que esté a rebosar.



El juego tendrá **10 *stages***, pero no todos podréis resolverlos con los puños. En más de uno habrá un **tiempo límite** para salir y en otros deberéis encontrar **salidas ocultas** tras objetos. Todo, en **24** megas de acción sin límite. Y debe estar a la venta ya en USA.



Anticipación

Dice que va a trabajar para Ocean Super Nintendo y oficialmente para Ultra 64

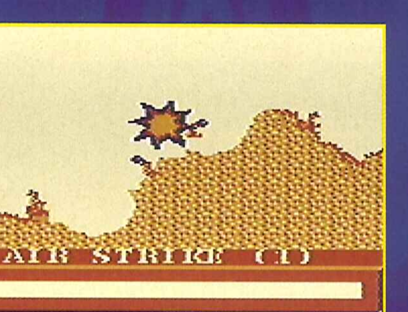
Y más experiencia. A la de Capcom, sumamos la de Ocean, la compañía inglesa, 'una de cal y otra de arena', que prepara avalancha para el año que casi comienza. Super Nintendo y Ultra 64 son su destino.

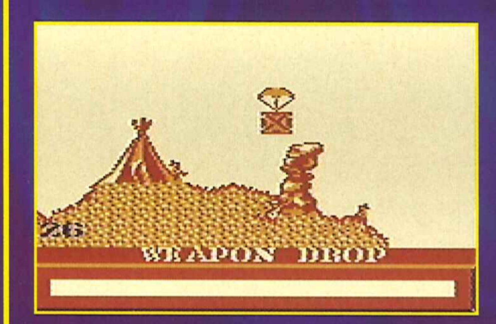
Más de diez años nos vigilan y seguimos tan fuertes y con tanto ímpetu como entonces. Ha pasado ya tiempo desde que **'Los Intocables'** o **'Chase H.Q.'** abanderaran una revolución en **Spectrum**: la revolución del sistema multifase/multicarga y de las conversiones a todo trapo desde **el cine**.

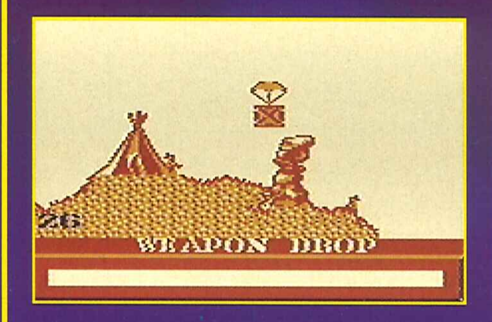
Los años se nos han ido pero **la peculiar política de Ocean continúa invariable**. Seguimos dando cancha al cine ('Parque Jurásico', 'Waterworld', 'Addams Family 2'), a pesar de la feroz **competencia con Acclaim**, y nos decantamos, esto como novedad, por **el negocio de las licencias**: importamos a Europa las cosas de Namco ('Weapon Lord', '90 minutes European Prime Goal') y compramos títulos tan golosos como atractivos: 'DOOM', a Williams. Se nos olvidaba: también **convertimos o ayudamos a convertir**. Echen un ojo a 'MicroMachines 2', a ver quién lo trae a Super Nintendo. Y luego a 'Theme Park', por si las moscas. El futuro tiene la misma pinta sólo que con **máquina nueva en el horizonte**.

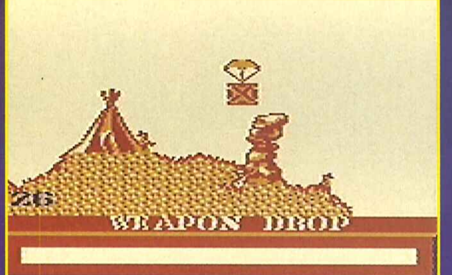
Nuestras indagaciones han obtenido tres premios, tres cosas de ésas que las revistas inglesas llaman **exclusiva mundial**. 'Worms' en Game Boy, las imágenes más espectaculares de 'Lobo' y un avance, pequeñín pero clarito, de la conversión de la peli 'Mission: Impossible' a Super y Ultra. Si quieren ser testigos del porvenir, atención: jornada de puertas abiertas.

Worms
En portátil será incluso más adictivo









En el último número os presentábamos las primeras imágenes de **'Worms'** en versión Super Nintendo. Os decíamos que iba de **gusanos en pie de guerra**, que se parecía mucho a 'Cannon Fodder', que hacía gala de un sentido del **humor bárbaro** y que os ibais a reír un montón. Ahora que tenemos entre manos la **versión portátil** del juego de **Ocean**, la verdad es que **las ideas iniciales han subido aun más enteros**.

El juego sigue siendo una vacilada, pero llevadera. Podréis jugar **cuatro a la vez**, **el arsenal no ha variado** (es explosivo y cachondón), las explosiones, las tumbas y la parafernalia de guerra de guerrillas continúan en cartel, y el objetivo permanece invariable: **divertir**. Meted, meted todo eso en una Game Boy y ya veréis lo que sale. Bueno, lo veréis durante el mes de febrero.

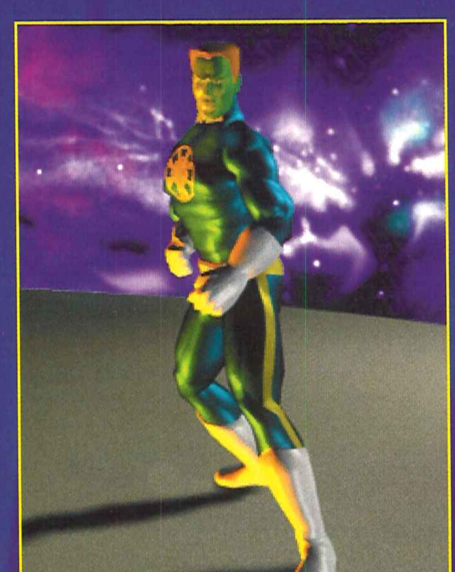
Lobo

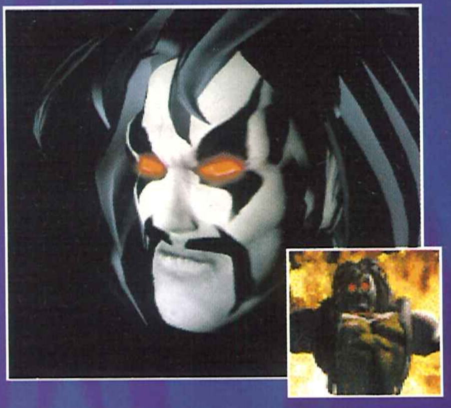
Ocean pone en juego la creación más salvaje de DC Comics

Fue producto de campanillas en el último **E3** (¿el año pasado?) y volvió a reanimar al público durante el **ECTS** de otoño. **'Lobo'** -que no, que no lo hemos traducido de Wolf, que es así- proviene de un **cómic** de la compañía norteamericana **DC** que, según críticos y revistas especializadas, está **arrasando en USA**.

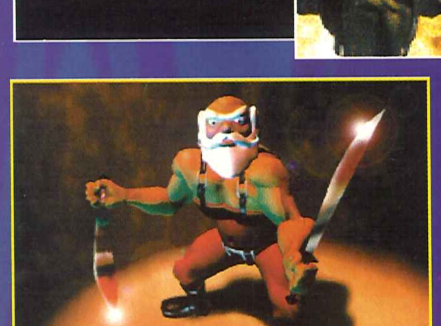
Una destructiva **carga de humor negro y gore**, mucho **gore** por todos los frentes han arrimado el hombro para provocar el fenómeno. Pues bien, parece que **Ocean** ha apostado por esos dos argumentos a la hora de realizar una versión para **Super Nintendo**. Será un **juego de lucha, diseñado y animado en estaciones Silicon Graphics**, en el que asumiremos el papel de **King Bastich** en su cruzada despiadada contra los espabilados **Kris Kringle**, **Robert D´Nitro** y **Vril Dox**.

Habrá sangre, violencia, movimientos en tiempo real, **cámaras por todas partes y desde todos los ángulos**, y en el fondo se quedará la sensación de que estamos ante un nuevo tipo de juego de lucha. Sin fecha, pero nuevo. Ya veremos qué tal.















Mission: Impossible

Confirmado, estará en Ultra 64

Abrid bien los ojos, porque lo que sigue tiene su miga. **La película** que está rodando la **Paramount** sobre **el clásico de espías de la televisión** será convertida a **Ultra 64 y Super Nintendo** allá por la **primavera del 96**.

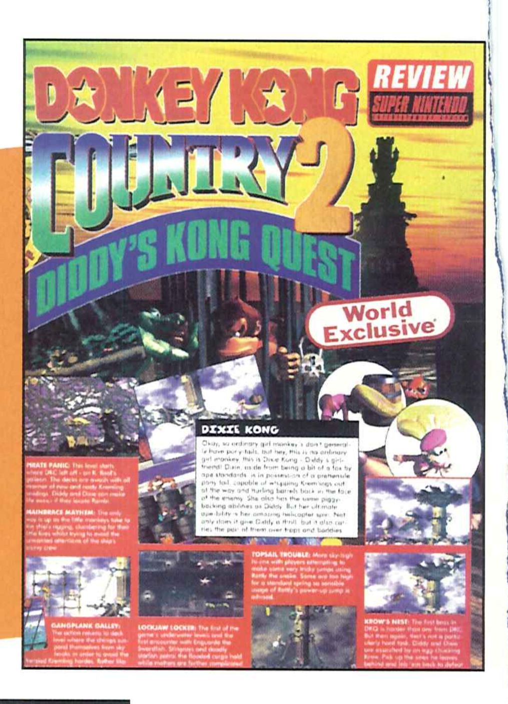
Ocean ha confirmado que el filme que protagoniza **Tom Cruise**, una historia de agentes entrenados en la CIA con la misión de salvar al mundo, viajará a las dos consolas Nintendo a través de un **arcade marcado a partes iguales por la acción y el espectáculo**. Ha manifestado también la compañía inglesa que el juego utilizará **técnicas cinematográficas**, que los personajes tendrán una movilidad de **360º grados** y que la historia recogerá todas las situaciones de intriga y fascinación que primaban en la serie. De momento, sólo hemos podido conseguiros el logo del juego. Seguro que en breve tendremos pantallas. Es que cuando se habla de **Ultra** hay **más secretos** que en el **Vaticano**.



30 Ideas Nintendo

1. **Sé feliz** *en Navidad. Es la mejor idea que se nos ocurre para estas fechas.*
2. *Oye, que comprar* **Nintendo Acción** *puede ser una buena forma de empezar a sentirte bien.*
3. *Vuelve a leerte el cómic* **Tintín en el Tíbet**.
4. *Y ahora compáralo con las imágenes de nuestro comentario.* **Mola el juego, ¿eh?**
5. *Escríbenos tu* **Nintendo Carta a los Reyes Magos**. *Estamos deseando leerla.*
6. **Vete al cine**, *estás de vacaciones. Igual, cuando leas esto se ha estrenado ya* **Mortal Kombat**.
7. *Por cierto, no te pierdas los efectos especiales que luce.*
8. *¿Todavía no has decidido qué juego comprarte?* **'Earthworm Jim 2'** *puede ser una magnífica decisión.*
9. **Se aceptan aguinaldos, cestas de Navidad y demás** *(a ver si cuela).*
10. *La idea diez de este mes es que te leas el reportaje sobre* **la presentación de la Ultra**. *¡Ya era hora de que se dejase ver!*
11. *Ahora vienen dos de los Power Rangers. La primera, que pruebes el cartucho de Super.*
12. *Y la segunda, por supuesto, que te animes a participar en nuestro concurso.*
13. *Si te compraste* **'MK3'** *no te puedes perder* **nuestra guía de golpes y trucos**.
14. *¿Te apetece otra película? Te recomendamos* **Goldeneye**, *la última de* **James Bond**, *que también tendrá videojuego.*
15. *Ahí va otro título que puede ser un buen regalo:* **'MicroMachines 2'**.
16. *Aunque si lo tuyo es el baloncesto, a lo mejor prefieres* **'NBA Give'N Go'**.
17. **Sois unos artistas**. *¡Vaya dibujos que nos mandasteis para el concurso del 'Killer'! En este número, publicamos los mejores.*
18. *Seguro que alguna vez te habías preguntado cómo funciona el* **Club Nintendo**. *Nuestro Dossier te lo enseña por dentro.*
19. *Volvemos a los juegos con los luchadores de* **'Wrestlemania'**, *en la tele tenían muchos seguidores.*
20. *Repásate nuestra lista de trucos. Seguro que encuentras alguno para el juego ése en el que estás atascado.*
21. *La última relacionada con el cine. A ver si puedes ver Pinocho, que está a punto de debutar en Super Nintendo.*
22. *¿Te gustó la* **Zona Golfa**? *Pues este mes seguimos apostando por ella.*
23. *Uno que no se cansa de volver y volver es* **MegaMan**. *Pronto puntuaremos el* **'X2'** *y en Anticipación te hablamos del* **'X3'**.
24. *Otra vez. Que nos mandes tus dibujos. Un mochilón nunca viene mal.*
25. *El veinticinco es Navidad. Felicidades a todos.*
26. *En el Plus, están poniendo* **Phantom 2040**. *Nosotros te invitamos a que te asomes al juego de Super.*
27. *¿Quieres que te echemos una mano con* **'Yoshi's Island'**? *Pásate por nuestro* **Enclave Nintendo**.
28. *Márcate un sólo de guitarra con Aerosmith en la preview de* **'Revolution X'**.
29. *Ayúdanos a hacer el número que viene: queremos tus mejores fotos, tu carta a Big N, tus opiniones y todo lo que se te ocurra contarnos.*
30. *Tienes un mes para poner nuestras ideas en práctica.* **Nos vemos el número que viene**.

Hemos revuelto el mundo del videojuego. Nos hemos ido a Japón, a la China y hasta a Nintendo América para ver proyectos. Hemos capturado imágenes, hemos dado auténticas primicias... Y nada, que no dábamos con el alma de la sección. Así que nos pusimos a pensar. ¿Algo ameno, divertido, que incite a leer y que al mismo tiempo sea tan internacional como sugiere lo de world of Nintendo? Estaba muy cerca. Estaba en la prensa especializada del mundo. En lo que dicen, en lo que hacen, en cosas así de curiosas...



Exclusiva mundial: ¡y nosotros sin saberlo!

Una de dos, o los chicos del **Nintendo Magazine System** inglés son unos fantasmas, o la flema británica les lleva a creer que el mundo se reduce a la metrópoli y sus colonias de la Commonwealth. Se ve que todavía no se han dado cuenta de que **el Sur también existe** y que aquí también hacemos revistas. Y no es por nada, pero qué revistas, con exclusivas de lujo y todo...

¡Macho, te has 'pasao'!

En el último número de la revista americana **Electronic Gaming Monthly**, nos hemos encontrado con la sorpresa de que **'Killer Instinct'** no ha merecido más que un **7** para uno de sus comentaristas. Hombre, cada cual tiene sus gustos, y nosotros respetamos los de este honrado *plumilla*, pero lo que nos ha llegado al alma es que, luego, le dé más nota (un **7,5**) a un juego como **'La Máscara'**.



super nes

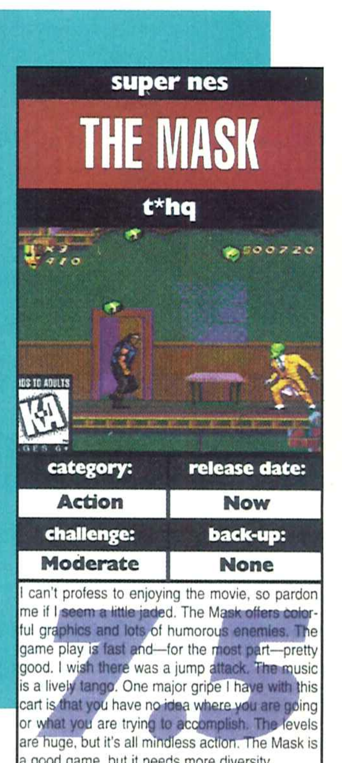
KILLER INSTINCT

nintendo

category:	release date:
Fighting	Now
challenge:	back-up:
Variable	None

I really enjoyed the arcade game, but the home one really doesn't match up. The controls just seemed a little too loose for my taste. The coin-op was loaded with eye-popping effects, and while it's a nice attempt on the Super NES, it wasn't the same. The combos are a little bit easier to pull off, although some of my old ones got split into smaller ones here. The No Mercies were laughably weak, especially Riptor's. If you must play KI at home, go for it. Otherwise, pass on it.

7.0



super nes

THE MASK

t*hq

category:	release date:
Action	Now
challenge:	back-up:
Moderate	None

I can't profess to enjoying the movie, so pardon me if I seem a little jaded. The Mask offers colorful graphics and lots of humorous enemies. The game play is fast and—for the most part—pretty good. I wish there was a jump attack. The music is a lively tango. One major gripe I have with this cart is that you have no idea where you are going or what you are trying to accomplish. The levels are huge, but it's all mindless action. The Mask is a good game, but it needs more diversity.

7.5

We have a finished version of the game right here in the office (just behind Ollie's desk, on top of the old piles of Dengeki Japanese gaming mags, but don't tell the boys from *Total!*), and we have played it lots and lots and lots. But we can't review it here and now because someone else has the Super Exclusive World Exclusive, or something, and we wouldn't go behind Ocean's back because that would be sneaky. (Mind you, Super Gamer used to do that, but then look what happened to them). No, we'll just say that it looks to be a little bit better than *Street Racer* (which we gave 91%), but not quite as good as *Super Mario Kart* (which we gave 93%). Clear? But of course we can't confirm that for definite until next month. Can we?

A total of 16 racers appear, but their characteristics only change when they're under CPU control.



Racing through drain pipes was never so much fun. Er, mainly because we've never done it before.

El viejo truco de la preview

En el número 38 de la revista **Super Play**, apareció una preview de **'MicroMachines 2'** en la que, tras aclarar que no podían comentarlo porque otra revista tenía la exclusiva, *orientaban* al lector diciéndole que les había parecido **un poco mejor que 'Street Racer'** (al que le dieron un 91%), **pero no tan bueno como 'Super Mario Kart'** (que tuvo un 93%). Eso sí, recordaban que no podían confirmar la puntuación hasta el siguiente número. ¡Ja!

Unos tipos duros

No veáis cómo se las gastan nuestros colegas de la revista **Total** en el número de diciembre. **'NBA Give'N Go'** recibe un **41**, pero lo curioso del caso es que todavía puede estar contento, porque **'Zoop'**, el juego al que muchos consideran como el más digno sucesor de 'Tetris', se queda **diez puntos más abajo**. Y además no se andan con rodeos. En la opinión, cuentan que "unos pocos que lo han jugado piensan que es bueno. Están locos. Es muy malo". ¿Queda claro?



ULTRA 64

Ultra 64 System	$249
Alien Vs Predator	$56
Cruis'n USA	$56
Doom	$56
Killer Instinct	$56
Red Baron	$56
Robotech	$56
Top Gun: New Adventure	$56
Turok: Dinosaur Hunter	$56

Vaya 'machada'

Nuestra colega yanqui **EGM2** cuenta entre sus anunciantes con diversas **tiendas de videojuegos**, pero hay una entre todas que nos ha fascinado. Se llama ***Chips & Bits*** y su dueño, **más chulo que un ocho**, se ha permitido el lujo de insertar el recuadrillo que os mostramos aquí al lado. Desde luego, es toda una tentación la de llamar y **pedirles una Ultra para mañana mismo**, a ver qué respondían.

El Confidencial
de Nintendo Acción

Bienvenidos a la sección que rastrea las alcantarillas del sistema en busca de lo que los canales oficiales callan. No se salva nadie, los tentáculos de El Confidencial llegan a todos.

• Este mes nuestras antenas *han captado rumores de que se está 'cocinando' una* **versión cinematográfica de 'Doom'**. *¿Os imagináis lo que puede ser eso? Jay Willbur, nuestro hombre en ID Software, dice que "la película todavía está en desarrollo. La versión final está esperando la aprobación de los estudios Universal". ¿Y el protagonista? "Todavía no se ha fichado a ninguna estrella", añade Willbur. Nosotros pensamos en alguien fuerte, musculoso, especialista en cintas de acción.* **¿Danny DeVito?** *No, mejor Arnold Schwarzenegger.*

• Seguimos con una noticia *que seguro que hará las delicias de los usuarios de* **Game Boy**. *En la revista, hemos recibido ya varias cartas preguntando por la* **segunda parte de 'Donkey Kong Land'**, *y por fin podemos dar la buena nueva de que es muy posible que esté ya en preparación. Lógicamente, todavía tendréis que esperar al año que viene para disfrutarlo.*

• Entramos ahora en el farragoso terreno de las ventas *de cartuchos, y lo hacemos con* **'Killer Instinct'**, *que con sus* **150.000** *unidades vendidas desde que salió en septiembre se ha convertido en el juego de más éxito del año en EE.UU. El logro tiene más valor al saber que ha conseguido superar el ritmo de ventas de 'Donkey Kong Country', la otra genialidad de Nintendo y Rare, que vio la luz en noviembre del año pasado.*

• Por cierto, que también en los USA *han surgido voces que dudan de las perspectivas de futuro del* **Virtual Boy**, *sobre todo a nivel de producción de nuevos títulos. Peter Main, vicepresidente ejecutivo de la Gran N, ha salido al paso del 'chaparrón' diciendo que "Nintendo es la única compañía que se ha trasladado con éxito hasta la tercera dimensión". Según él, "el Virtual Boy se está vendiendo extremadamente bien y, además,* **más de 40.000 personas al día lo prueban en América** *a través de un programa de alquiler".*

• Puestos a enlazar confidencias, *y siguiendo con la tridimensionalidad, sabed que hay planes en una compañía llamada Virtual Products para desarrollar unas* **gafas de realidad virtual** *que, conectadas a la Super, producirían imágenes y sonido estéreo en 3-D.*

• Terminamos con la dosis mensual de 'Mortal Kombat', *capítulo cuarto, que podría estar listo para* **octubre de 1996**. **'MK4'** *combinará los soberbios gráficos de la serie y su línea argumental con una mecánica similar a la de 'Virtua Fighter' y 'Tekken' (juegos de cámaras y personajes totalmente tridimensionales) para intentar ser* **el mejor juego de lucha uno contra uno de la historia**. *Según Ed Boon, programador de anteriores versiones, "fulminará a 'Virtua Fighter'". Ahora, conformaos con 'Ultimate Mortal Kombat 3', la versión más actualizada de la recreativa (con nuevos escenarios y cuatro personajes más), y atención a la posibilidad de que este 'Ultimate' aterrice en* **Ultra 64**.

Javier Abad



PINOC

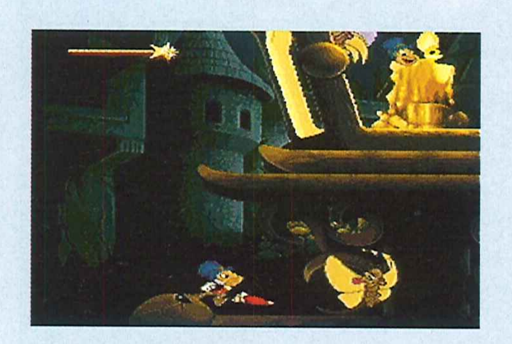
• Virgin/Disney •Super Nintend

Un clásico de Disney para las Navidades de los más 'peques'

Los videojuegos basados en una película de Disney comienzan a ser tan habituales en Navidad como el turrón o los mazapanes. Este año le toca a Pinocho, aunque ha tardado un poco pues hace 55 años que debutó en el cine.



No podía faltar. *Las fases de carretillas comienzan a ser habituales en los juegos de plataformas. En ésta, Pinocho entrará en una montaña rusa emulando a Donkey Kong.*



La voz de su conciencia. *Pepito Grillo, uno de los secundarios de más éxito de Disney, también tendrá su fase. En ella se defenderá con su paraguas del ataque de las polillas.*

Sobre la base de **la historia original**



Daros de bruces con el **Honrado Juan**, *actuar en el* **Teatro de Marionetas** *o ser perseguidos por* **la ballena** *junto a* **Geppetto** *serán algunas de las situaciones que tendréis que afrontar en el juego.*

Los que no conozcáis la historia de Pinocho os habréis quedado como estabais al leer esto, pero los que hayáis leído el libro o visto la película sabréis reconocer que **el videojuego tratará de mantener la fidelidad al original por encima de todo**.





Las fechas navideñas siempre son propicias para reencontrarnos con momentos que se repiten año tras año. ¿Qué sería una **Navidad** sin Sorteo del Gordo, sin turrón, sin equivocaciones con las campanadas y las uvas o sin Reyes Magos? Nos hemos dejado fuera uno de los **tópicos fundamentales** de todos los inviernos: **la película 'pastelazo' de Disney**, pero ha sido un olvido premeditado.

Sucede que **este año** tenemos ***peli***, sí, **y** tenemos también **videojuego** procedente de la *fábrica de sueños*, pero se da la curiosa circunstancia de que uno y otro no coinciden, como sería lo normal. Porque, que nosotros sepamos,





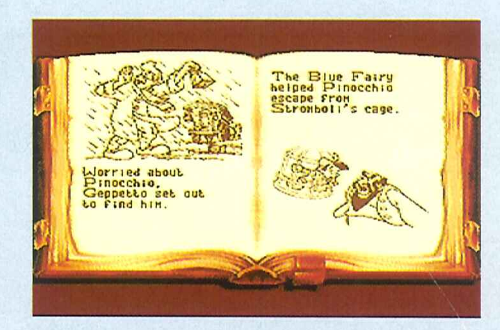
CHIO

Plataformas • 24 Megas • Enero •





Patada de palo. *Las patadas serán uno de los pocos movimientos de ataque que podrá realizar Pinocho en el juego.*



Cuéntame un cuento. *Los intermedios entre fases servirán para que un libro abierto vaya narrándonos la historia.*

ni a **Pocahontas** le crece la nariz cuando miente ni **Pinocho** tuvo un *affaire* con un capitán inglés. Total, que en espera del juego de Pocahontas (que ya llegará, tranquilos), de momento *el cartucho-para-toda-la-familia* de la Navidad va a ser **'Pinocchio'**. Y además así, con título 'italianini' y todo.

Como suele ser costumbre en estos casos (pese a que esta vez hubo algunos *dimes y diretes* con el tema de las licencias), el logo de **Virgin** va a aparecer antes de comenzar el juego (aunque la distribución correrá a cargo de Nintendo). Y como también es habitual, la **estética Disney** quedará **patente en cada nivel**, que para eso se encargaron los artistas de Disney World de supervisar cada paso que se daba en el terreno de los gráficos.

Respecto a lo de cómo será de jugable, la **tónica** será ***plataformera***, **no demasiado complicada y notablemente infantil**. Vamos, que los más pequeños de la casa van a tener en **'Pinocchio'** el título idóneo para incluir en **la carta a los Reyes Magos**.

El curioso mundo de Pinocho

• Aunque todos pensamos en Geppetto como el padre de Pinocho, su verdadero creador se llamaba **Carlo Collodi**. *Él fue el* **autor**, *en* **1883**, **del libro** *que le dio fama mundial. Es un clásico de la* **literatura infantil**.

• Pero que levante la mano el que se lo haya leído. Seguro que la mayoría conocéis a Pinocho por el cine. ¿A qué esperáis? **Nunca es tarde para leerse un buen libro**.

• **La película de Disney** *data de* **1940**, *y en su producción no se escatimaron medios: sólo la escena de apertura costó* **25.000 dólares** *de los de la época, ya que se empleó una cámara multiplano para su realización.*

• Claro que el esfuerzo dio sus frutos: la cinta se llevó **dos Oscars**, *a la mejor banda sonora y a la mejor canción por* ***'When you wish upon a star'***.

• Los guionistas de Disney se permitieron alguna que otra licencia. En el libro, por ejemplo, **Pinocho acaba con Pepito Grillo de un martillazo** *y se marcha a vagar por esos mundos de Dios sin el plasta que le habían asignado como conciencia.*

• Hay que reconocer que el pobre Pepito Grillo no ha tenido demasiada suerte. **Su nombre** *ha terminado aplicándose despectivamente a* **aquellas personas a las que les gusta meterse en la vida de los demás**. *Si será cotilla el animalejo...*









REVOLU

• Acclaim • Super Nintend

Pronto, habrá algo más que rock´n roll en Super Nintendo



Actuación estelar. *Es la primera vez que un grupo de rock colabora tan estrechamente en un videojuego. Y claro, salen.*



¡¡Me habla el rey!! *El paso entre fases incluirá el consejo de algún miembro de Aerosmith. Luego elegiréis nivel.*

Sólo faltarán las ametralladoras. El resto: los puntos de mira, la acción sin tregua, los gráficos digitalizados, el 'feeling' del arcade, la música y los estruendosos efectos sonoros se plantará ante vuestros ojos en esta conversión a los 16 bits de la codiciada recreativa de Midway.

¿Quién dijo que **Acclaim** y **Williams** habían *roto*? ¿A quién se le ocurrió aquello de que ya no iban a colaborar más? ¡Bah!, paparruchas. Si hasta parece que viven uno de los mejores períodos de su afortunada *relación*. Que si 'Mortal Kombat 3', que si... y ahora se lanzan a por **la conversión**, terriblemente anunciada por cierto, **del arcade más matón, 'Revolution X'**. Una buena piedra de toque tras el clamor de MK y otro de esos acicates que hablan del valor de una compañía.

Y la cosa está prácticamente hecha. Hay que limar unos cuantos flecos, pero el producto, lo que se dice el producto, ya enseña bastante de lo que tiene e incluso pretende avisar de lo que le falta. ¿Y qué tiene? ¿Y qué le falta? **Tener** lo que se dice tener, **lo mismo que la recreativa. Faltar**, lo que se dice faltar, **un pelín más de técnica**..., pero bueno, seguid leyendo que enseguida os sacamos de este lío.

A grandes rasgos, la conversión de Acclaim sigue fiel a la recreativa *made in* Midway. **Mandarán los disparos**, habrá posibilidad de **juego simultáneo** (2 jugadores) y la **música**, de vital importancia en este arcade, sonará **vibrante** y con arranques de voz. Veréis también a los macarrillas de **Aerosmith**, les oiréis hablar, tendréis a vuestra disposición compactos asesinos





Ese será el objetivo. *No, no tendréis que destrozar el 'carro' de Aerosmith, sino simplemente montaros en él.*



¿Sangre? *En la línea de la recreativa, éste no será un juego para gentes susceptibles.*



TION X

Acción • 16 Megas • Enero •





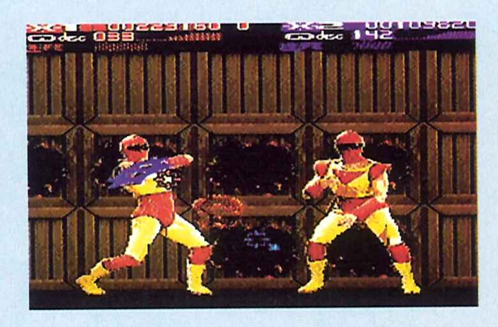
La elección será vuestra. *Si queréis que esta bestia corra más o menos, si queréis ir a la derecha o a la izquierda...*



Digitalizado y apocalíptico. Os sorprenderá la calidad de los gráficos y la originalidad de algunos decorados.



¡¡A muerteeeee!! *Ni la ráfaga de disparos ni la de compactos, con jefes así habrá que actuar con inteligencia.*



que dañan más que las balas y gozaréis de la visión paradisíaca de un montón de niñas en bikini. Y luego, nada, disparar, disparar y **disparar**.

¿Qué más cosas? Bueno sí, **la partida no seguirá una línea definida** (la proclamada interactividad de nivel), aunque siempre termine al final en un punto común; **habrá que destrozarlo todo** -tanques y otras bestias motorizadas incluidas- y el objetivo también se llamará *acaba con* **New Order**: una alianza corrupta que ha **secuestrado a los *rockeros* de antes y quiere imponer una dictadura tecnológica, musical y científica**. Ahí es nada.

La parte técnica también se ha intentado mezclar en todo este asunto. **Los gráficos se digitalizarán, abundarán los zooms y escalados, los enemigos aparecerán grandes y robustos, y la música ensordecerá vuestros oídos**. A todo esto, hemos dicho al principio que la conversión tendrá **sus carencias** ¿Dónde? Pues los tiros van por eso de la tecnología, pero permitidnos que nos reservemos esos apuntes para la *review* que estamos preparando y que veréis **en el siguiente número**.

Ahí quedará todo más claro. Hasta entonces, que gocen ustedes de estas imágenes, que son el aperitivo ideal para los fans de la recreativa impacientes por conocer su paso a la Super.

Una máquina que asesina



La música es el arma. *Llegaba la revolución de los sonidos y* **Midway tiraba de Aerosmith** *y metralleta para dar vida a una de las recreativas más jugadas del año. Cruel, salvaje, rotunda e increíblemente divertida. Así es* **Revolution X.**





CUTTHROAT

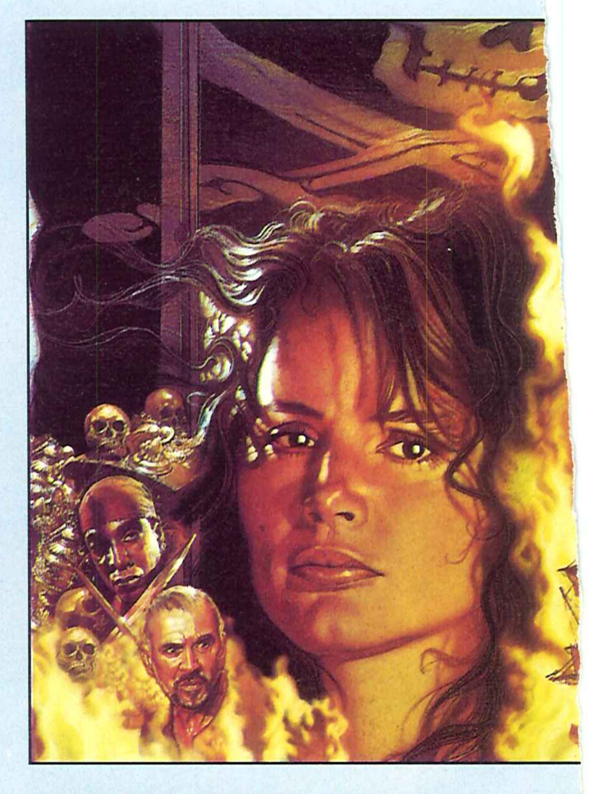
• Acclaim • Super Nintendo • Acció

Acción, aventuras y envoltorio de cine para la última joya made in Acclaim

El rey de las conversiones de cine está a punto de actuar de nuevo. Acclaim llevará a la pantalla pequeña lo que Geena Davis se ha encargado de rodar para la pantalla grande. O sea, un novelón de piratas que se titula «La Isla de las Cabezas Cortadas».



Pero qué bonito es. *Os gustará o no os gustará, pero os rendiréis al estilo gráfico que propugna el juego.*





Mapa del tesoro. *Para saber dónde estáis, dónde tenéis que ir, cuánto os queda por descubrir...*



¡Que me come el tigre! *Las bestias del caribe, en dos modalidades: humanas y en forma de trigre, pero muy malas.*

Una de las dos caras de **Acclaim** estará en juego otra vez a la vuelta del año que viene, si es que no hay sorpresas. ¿Será la cara amable, la que convierte en oro lo que toca, la que ama el cine, o será la temible, a la que no acaban de salirle las cosas, la que nunca termina de coger el punto a esto de las películas? Lo comprobaremos con el lanzamiento de **'Cutthroat Island'**, una historia de **piratas y pasiones** que se estrenará a la voz de ya en este país.

La película, que ya ha empezado a exhibir los primeros *trailers*, es una producción **Carolco** que dirige el finlandés Renny Harlin (Jungla de Cristal 2, Máximo Riesgo). Su argumento nos traslada a **los mares del caribe** para invitarnos a ayudar a **Morgan, la reina de los piratas**, a localizar un formidable tesoro. Lo que llega después es fácil de imaginar: aventuras, acción, duelos, persecuciones y hasta romances de besos escandalosos. Lo que no parece tan fácil de imaginar es el juego. ¿Cómo se lleva todo eso a un videojuego? Ahora vamos con ello.

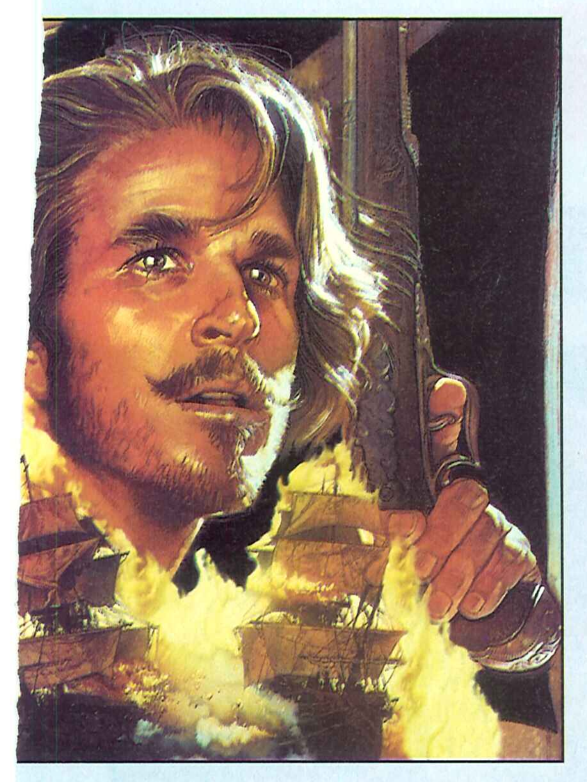
Acclaim ha confiado en el grupo de programación **Software Creations** (dicen que implicado en Ultra 64) para trasladar la aventura pirata a la **Super**. Y a decir verdad, por las imágenes que han llegado hasta aquí, da la sensación de que el grupo inglés se ha involucrado perfectamente en el guión, ha capturado toda la esencia. Su trabajo, fino y elegante, concluirá en un ***beat'em up* a capa y espada** en el que **gráficos estilizados** y decorados impecables en ambientación y detalle crearán el medio perfecto para que también nosotros nos metamos de lleno en la película.

El juego tendrá *a priori* **25 niveles de diferente localización**. Eso sí, en todos habrá que plantar batalla a una serie de energúmenos, casi siempre piratas comandados por **Dawg Brown**, con peculiares movimientos de espada: ataque, defensa, voltereta y hasta alguna especialidad de la casa. Podréis **compartir acción simultánea** con un colega y comprobar con cuál de los **dos modos de juego** que propondrá **'Cutthroat Island'** os va mejor, si con el **Brawling** o con el **Swashbuckling**. Paciencia, ya os diremos de qué va cada uno.



ISLAND

venturas • 16 Megas • Enero •



La Isla de las Cabezas Cortadas





Así se llamará en España la penúltima súper producción de cifras millonarias que sale de Hollywood. Aquí tenéis algunas imágenes de un **filme** que ha costado **más de 70 millones de dólares** y que ha atravesado por casi tantas crisis como la reciente Waterworld.

Y es que excepto **Geena Davis**, la gran protagonista y por cierto esposa del director, el resto del reparto se ha movido más que una alineación de Cruyff. El papel de joven que ayuda a Morgan fue asumido por **Oliver Reed**, luego por **Michael Douglas** (que dejó la película al poco tiempo) y al final por **Mathew Modine**.

Bueno, y luego **se quedaron sin dinero** y... en fin, que uno no debe perderse estas historias aunque luego no aparezcan en pantalla.





En la variedad está el gusto. *Y cuando estéis hasta el gorro de beat'em up, ahí va una fase de habilidad y coordinación: no te caigas del carruaje y cárgate a los malos.*



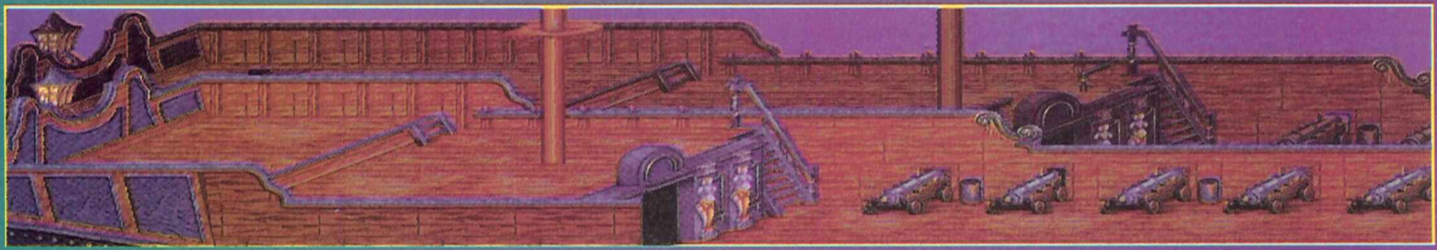
Espadas simultáneas. *Si preferís pegaros a dos manos, que sepáis que una será la de Morgan y la otra correrá de parte del joven estudiante reclutado para la ocasión.*

A esto se le llama una versión beta



Además de tener una pinta fantástica, las eproms del juego que nos ha pasado Acclaim son de lo más 'asequible'.

Pocas, muy pocas veces dispone uno de **versiones tan limpias**, tan asépticas, **sin enemigos**, sin protagonistas, sin nada más que el simple mapeado de gráficos y un montón de posibilidades para trabajar. **Así será**, como estáis viendo, **la estructura original de dos de las fases más espectaculares** de este juego. Echad un ojo a las imágenes, pocas veces podréis disfrutar de momentos así.



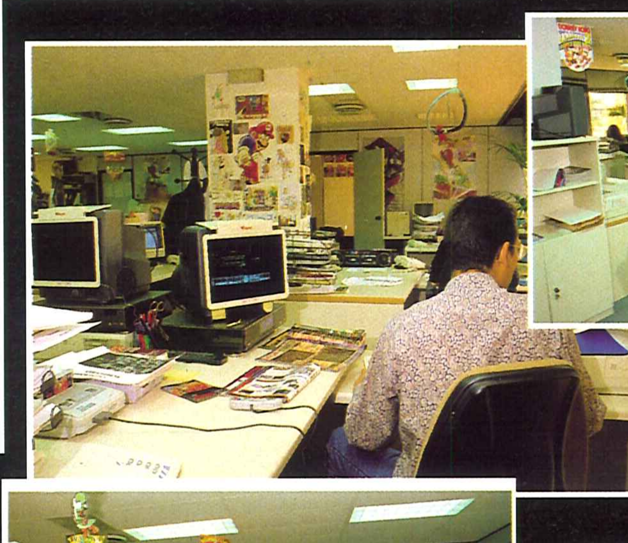
Hablamos con el 'jefe', nos dimos una vuelta *y hasta llamamos por teléfono para descubrir...*

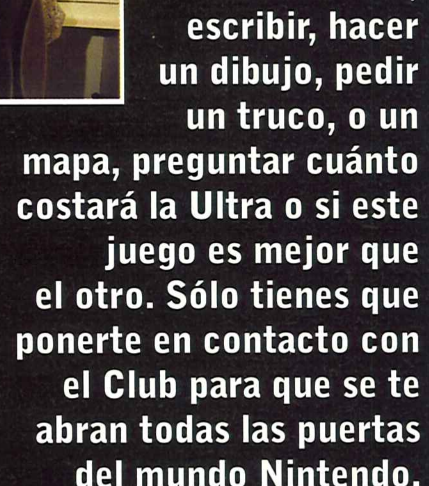
Cómo funciona el Club Nintendo

Los números del Club Nintendo

- *El Club se preparó en **4** meses (entre febrero y junio del **92**).*
- *Cifra inicial de socios: entre* **50.000** *y* **60.000**.
- *Cifra actual de socios:* **205.000**.
- *Personas que atendían el Club en febrero del* **92**: **8**.
- *Personas que lo atienden a diciembre de* **1995**: **12**.
- *Durante el primer año de funcionamiento de Nintendo España, se destinaron* **70 millones** *de pesetas del presupuesto de marketing al Club Nintendo.*
- *Número de llamadas que recibe al día: entre* **900** *y* **1.100**.
- *El mes más fuerte se recibieron* **22.000** *llamadas.*
- *La media de edad de los socios está entre* **12** *y* **14** *años.*
- *Media de cartas que se contestan al mes: rondando las* **3.500**.
- *Los profesionales del Club dedican desde* **2** *días a* **3** *meses de tiempo para resolver los juegos a los que se enfrentan.*
- *'Legend of Zelda', versión Game Boy, y 'Equinox', fueron los* **2** *juegos más complejos con los que se ha enfrentado el Club Nintendo.*
- *'Killer Instinct' fue* **el juego por el que más preguntaron los socios** *del Club en el mes de octubre.*
- *El Club dispone de* **32** *líneas repartidas entre* **3** *números de teléfono.*
- *El Club Nintendo alemán ha sobrepasado ya el* **millón y medio** *de socios.*
- *Número de Teléfono del* **Servicio de Atención al Consumidor**:

(91) 319 22 44







Puedes llamar, escribir, hacer un dibujo, pedir un truco, o un mapa, preguntar cuánto costará la Ultra o si este juego es mejor que el otro. Sólo tienes que ponerte en contacto con el Club para que se te abran todas las puertas del mundo Nintendo.

Imagina. Se acerca la Navidad, te vas a comprar un juego (el juego) pero no sabes por cuál decidirte. Entonces tienes dos opciones: leer **Nintendo Acción** o llamar al **Club Nintendo**. Si te decides por la segunda, marca el siguiente número: ***91- 319 22 44***. Una de las **tres personas** que se encargan del llamado **Servicio de Atención al Consumidor** te preguntará qué quieres. Responde y empezarás a notar cómo se ponen en marcha los engranajes del **Club Nintendo**.

La primera pieza de esta maquinaria es el **SAC**, un servicio de **carácter abierto, público**, en el que podrás conocer desde el precio de una consola hasta la fecha en que va a salir tal juego. Según **Gabriel Nieto**, "la información está siempre contrastada porque, de alguna forma, somos la voz oficial de Nintendo". El departamento también se ocupa de las **relaciones con los clientes y** del tema de las **averías** (te ponen en contacto con el servicio técnico). Horario: de **11 a 7** ininterrumpidamente.

Anecdotario: ¡Hay que ver cómo es la gente!

• Los padres también juegan y buena prueba de que se atascan, como cualquier hijo de vecino, es que **los lunes** *se recibe en el Club un buen número de* **llamadas de papás y mamás** *que reclaman desesperados/as un truco con el que sorprender al chavalín de la casa. Eso sí, llaman desde la oficina.*

• Hay gente que ha inscrito a sus **hijos recién nacidos** *en el Club. O con sólo unos meses. También hay socios de* **65 años**, *jubilados.*

• La mayoría de las cartas que se reciben están **personalizadas en Mario**, *o sea que empiezan diciendo algo como "Hola, Mario, ¿qué tal?...". Una vez hubo un chavalín que llamó al Club* **preguntando por Mario y por Yoshi** *y... nada, se pusieron y le contestaron a todas las preguntas. El colega tenía* **4 añitos**.

• Dos de colmos. Uno, que metió **el carné de socio** *del Club* **en un cajero automático** *(el banco se lo tragó, claro). Y otro, que* **se le estropeó la consola en la bañera**. *¿Qué haría el muy espabilado?*

• Modalidades telefónicas. Está probado que aumentan las llamadas cuando no hay clase en el instituto, aunque tampoco es que bajen cuando se llenan las aulas. Un buen número de llamadas al Club se realizan **desde las cabinas telefónicas de los institutos, universidades... y camiones**, *cómo lo oís. Los del Club recuerdan con cariño el rugido del motor del camión cuando ese conductor dijo a mitad de conversación: "espera, que aparco a un lado de la carretera, que si no, no puedo tomar nota del truco".*

• "Hay una **obsesión increíble por los trucos**", *dice el señor* **Nieto**. *"Fíjate, un día vino un niño al Club y me preguntó si un juego que iba a salir en un par de meses tenía trucos, que si no, no se lo compraba."*

Sigue imaginando. Estás en casa, jugando. Y la pantallita se te resiste. O bien echas un ojo a la guía que publica **Nintendo Acción o llamas al teléfono secreto del Club Nintendo**. ¿Secreto? Sí, porque para que el Club te resuelva ese tipo de dudas tienes que ser socio. Para ello, mira **dentro de tu recién estrenada Super Nintendo o Game Boy, o en los juegos que hayas comprado** para estas consolas; encontrarás **una tarjeta** que debes rellenar y enviar al Club. Al poco tiempo, recibirás en casa un carné, tu número de socio y un número de teléfono al que llamar.

En el **departamento de juegos**, trabajan **5 personas**. Su trabajo consiste en jugar. ¿Divertido? Pues coger los títulos punteros, destriparlos, escribir todo lo que huela a duda, fabricar dossieres de más de 100 páginas y grabar toda la partida en vídeo no suena a juerga. A ellos les entusiasma, lo mismo que contestar un teléfono que no deja de sonar entre las **12 y las 7,30 de la tarde**, ininterrumpidamente.

Un tercer supuesto. **No te mola el teléfono**, así que optas por escribir pidiendo trucos, información... Ya sabes, o a **Big N** o al **Club Nintendo. *Paseo de la Castellana, 39; 5ª planta. 28046-Madrid*. Este departamento aúna los dos servicios anteriores**. Si eres socio, te enviarán trucos y mapas. Si no lo eres, tan sólo contestarán dudas genéricas. Trabajan **tres personas** para responderlo **todo**. "No pasan más de tres días desde que llega la carta hasta que la contestamos", dice **Gabriel Nieto**. Queda pues la seguridad de que quien haya escrito va a ver satisfechas sus peticiones. Y eso, como ya hizo **aquella señora que escribió al diario ABC felicitando al Club Nintendo**, se agradece.

Entrevista con Gabriel Nieto, director del Club Nintendo

"El día en que tenga un millón de socios, *seré un hombre inmensamente feliz*"

Nintendo Acción: *¿A quién va dirigido el Club?*

Gabriel Nieto: A todo el mundo. El limitar el acceso a través del carné es porque normalmente existe una comunicación entre el Club y los socios: concursos, regalos...

NA: *¿Cómo se financia el Club?*

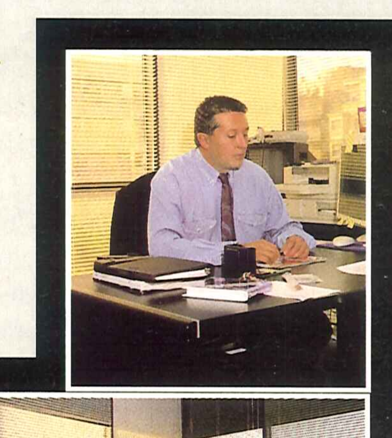
GN: Con dinero de Nintendo España, que dedica una partida de su presupuesto de marketing a mantener el Club. Todos los Clubes Nintendo de Europa se financian a través de la filial que haya en ese país.

NA: *¿Sabrías decirnos cuánto vale?*

GN: Es muy difícil de calcular. Esto no es sólo una inversión de marketing, sino que además genera muchísimos gastos. El primer año de Nintendo España, el presupuesto de marketing para el club fue de 70 millones.

NA: *¿Y qué sacáis con ello?*

GN: Ni un duro, sólo gastos. El Club está pensado como una campaña de *fidelización* al cliente, para que la gente que compra Nintendo siga prefiriendo nuestro producto.

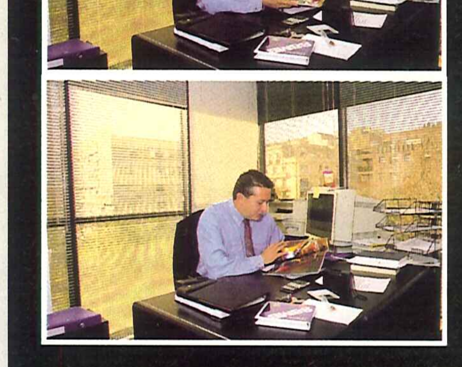


NA: *¿Qué posición ocupa vuestrto club entre los demás Clubes de Europa?*

GN: Por volumen de trabajo, estamos detrás de Alemania y Francia, pero eso depende de las máquinas que vendes. Por servicio, tenemos un nivel de eficacia muy alto. Nuestro índice de llamadas rechazadas es bajísimo y cubrimos más títulos que ningún otro Club.

NA: *¿Prestaréis nuevos servicios a los socios?*

GN: Estamos estudiando nuevos servicios, pero aún están en el aire. Queremos dar mayores posibilidades de información al Club Nintendo. Estamos dándole vueltas al tema Internet, pero primero habría que ver cuántos socios tienen acceso a este servicio.



El mejor cómic que jamás hayas leído en tu Super

Tintín en el Tíbet

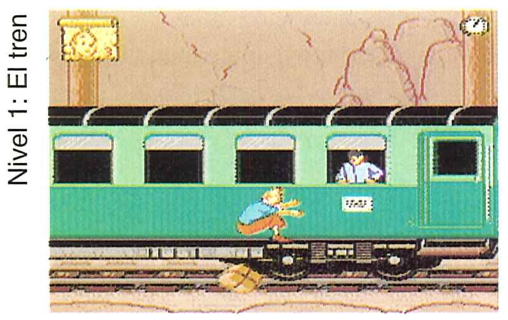
Aunque no lo parezca, la labor de un humilde redactor de **Nintendo Acción** conlleva una responsabilidad enorme. ¿Habéis caído en lo estresante que resulta salvar el mundo día tras día del ataque de todo tipo de psicópatas o rescatar bellas princesas secuestradas por raptores dementes?

Instalado en este sinvivir, el modesto *plumilla* siempre agradece toparse con un juego como **'Tintín en el Tíbet'**, en el que *simplemente* hay que encontrar a un amigo perdido entre montañas de 8.000 metros de altitud y en el que nos enfrentamos a enemigos tan *peligrosos* como una señora de la limpieza con su amenazante aspiradora en ristre. A lo que vamos es que este cartucho, resultado del frcutífero acuerdo entre **Nintendo** e **Infogrames**, es **un soplo de aire fresco dentro de la tónica apocalíptica del resto de títulos**.

Pero no queda ahí la cosa, porque al **personaje de Hergé** todavía le restan argumentos para reclamar que a su juego se le ponga la etiqueta de diferente.

El primero de esos argumentos es su **fidelidad** al espíritu del **original**, que le obliga a mantener el **talante no violento de los comics**. De esta forma, el sprite de **Tintín carece de ataques**, con lo que para seguir con vida debe limitarse a saltar plataformas y esquivar enemigos u obstáculos mediante un **original cambio de plano** que le acerca o le aleja a la posición del jugador. Bueno, a eso y a no perder de vista **un reloj** que marca implacable, y a una velocidad que puede parecer vertiginosa, los segundos que le quedan para llegar al final de cada uno de los **doce niveles**.

Nivel 1: El tren



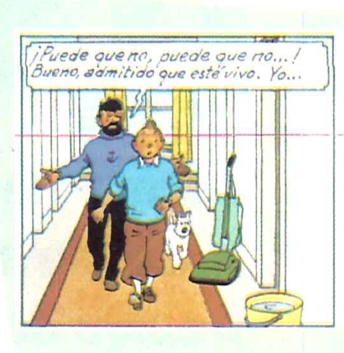
Nivel 1: El tren



Tintín conoce a Tchang. *Tintín debe avanzar primero junto a un tren y después salvar a Tchang de morir ahogado.*



El hotel **en el cómic**





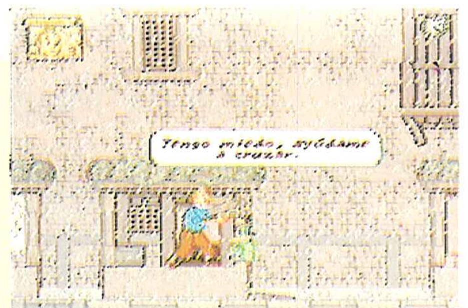


El cómic comienza en el hotel donde Tintín, Milú y el capitán Haddock pasan unas vacaciones. Allí, Tintín recibe la noticia de que el avión en el que viajaba su amigo Tchang se ha estrellado en Nepal. Es justo lo que ocurre en el segundo nivel del juego.

Nivel 2: El hotel

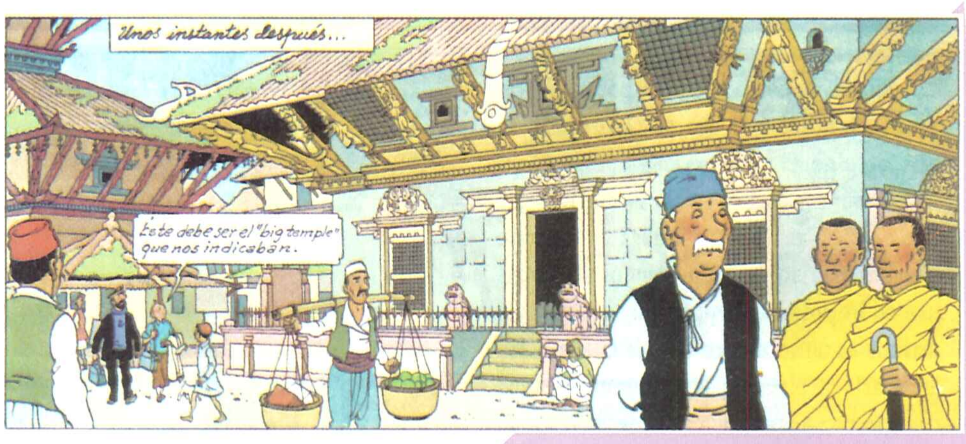
¡Menudo enemigo! Los camareros que se desplazan llevando bandejas están entre los enemigos más 'peligrosos'.

Nivel 4: La lluvia



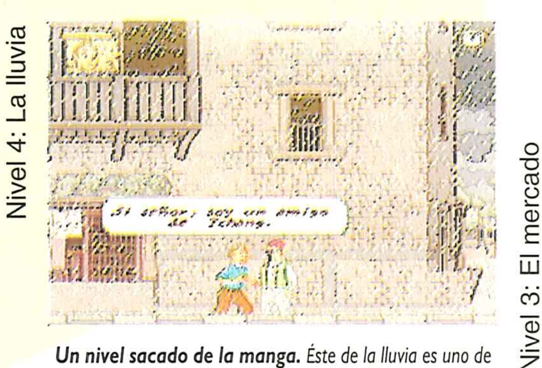
La buena obra del día. La principal dificultad de este nivel es ayudar a cruzar a una niña entre la corriente de agua.





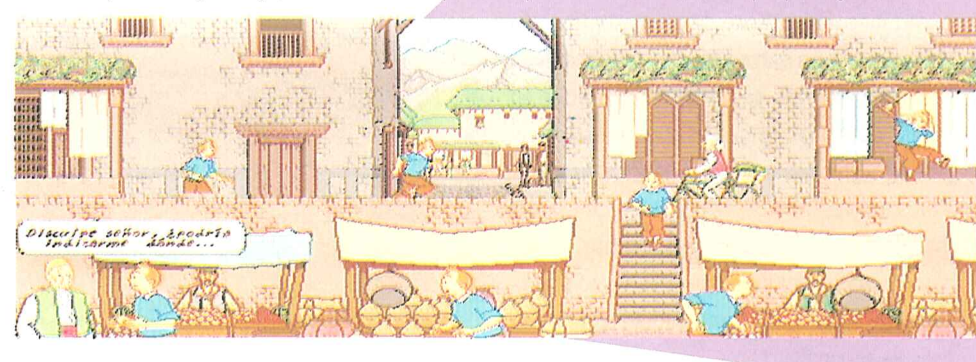
Guiado por un sueño en el que ha visto a Tchang maltrecho en la nieve, pero con vida, Tintín se traslada a Nepal junto a su barbudo e inseparable amigo. Al llegar, buscan un contacto que les indique dónde encontrar a un 'sherpa' que les guíe.

Nivel 4: La lluvia



Un nivel sacado de la manga. Éste de la lluvia es uno de los pocos niveles que no se relaciona con el cómic.

Nivel 3: El mercado



Buscando a través de los planos. El hombre de la izquierda os indica que debéis hablar con su hijo. Encontrarle primero y tratar de no perderle de vista después es una tarea que se desarrolla a través de los dos planos de acción que veis en esta tira.

Nivel 5: La montaña



Peligro: yacs sueltos. La manera de evitar a los yacs que os impiden el paso es llevarles hierba fresca para comer.

Una sabia mezcla de plataformas y aventura hace tremendamente atractivo el debú de Tintín en la Super.

nO eStá En acCióN

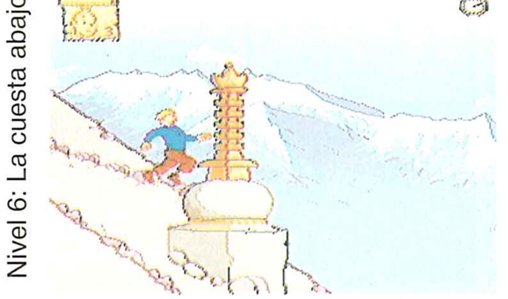
- El nivel de escalada es una auténtica...(censurado).
- Al control le falta un poco de precisión.

eStá En acCióN

- Que Tintín tenga por fin su videojuego.
- Las pruebas de inteligencia en la lamasería.







Siempre por la izquierda. Bajando a toda velocidad, Tintín tiene que evitar pasar a la derecha de los templetes.

Nivel 7: Montaña nevada



Se hace camino al jugar. Muchas veces es necesario mover objetos para que se abra el camino y así poder avanzar.

Tintín
en el Tíbet

Quizás hayáis pensado que entonces **'Tintín en el Tíbet'** es un juego de plataformas sin más, pero no. El rubio periodista, especialista en resolver sus casos dándole al coco más que a los puños, también os obliga a seguir su ejemplo para **solucionar** algunos **secretos** que **os impiden el avance** (el nivel de la lamasería es un verdadero test de inteligencia). La mezcla de plataformas y aventura (hay que dialogar con personajes, trasladar objetos de sitio, etc.) son, pues, la sal del juego.

Considerad también la palabra dificultad, ya que el juego **no** conoce de **passwords ni de items** (por otra parte escasos) que recarguen la energía. Además, su control es impreciso en ciertas ocasiones, lo que os puede costar muy caro en algún que otro salto sobre el vacío.

Nos despedimos de **Tintín** recordando sus **gráficos perfectamente ajustados al cómic**, tanto a nivel de personajes como de escenarios. Acaso se eche en falta lo que en una película serían figurantes, ya que algunos niveles aparecen demasiado vacíos, pero a pesar de esto el listón queda muy alto para la próxima ocasión, si la hay, en que el intrépido reportero se pase por la Super. ¿Podemos soñar con una conversión que reúna en un cartucho dos títulos como **'Objetivo: la Luna'** y **'Aterrizaje en la Luna'**?

El apoyo de Nintendo al trabajo de Infogrames es una garantía de calidad.

El avión **en el cómic**



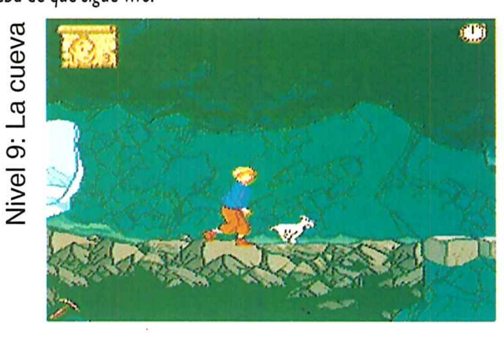
Tras una dura subida, *la expedición llega por fin hasta los restos del avión en el que viajaba Tchang. Unas inscripciones en la piedra son la prueba de que sigue vivo.*

Nivel 8: El avión



Usando los objetos. *En este nivel, Tintín recoge una cuerda y un piolet que le serán de gran utilidad más adelante.*

Nivel 9: La cueva



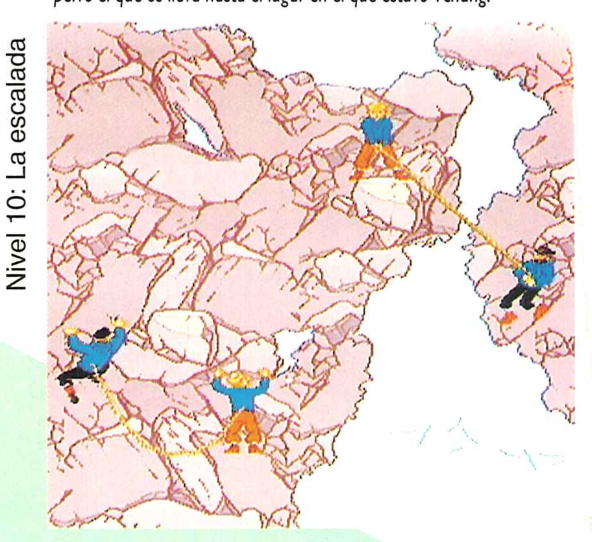
El olfato de Milú. *Al final de este nivel, es el instinto del perro el que os lleva hasta el lugar en el que estuvo Tchang.*

La escalada **en el cómic**



Tintín ve la bufanda *de Tchang enganchada a una roca. Para llegar a ella, Haddock y él deben escalar por la ladera.*

Nivel 10: La escalada



Original y muy difícil. *Este nivel tiene dos rasgos: su innegable originalidad y lo mucho que cuesta completarlo.*

Nivel 11: La tormenta



Plataformas y algo más. *Aparte de los saltos de plataformas, este nivel esconde algún secreto antes de acabar.*

La tormenta **en el cómic**



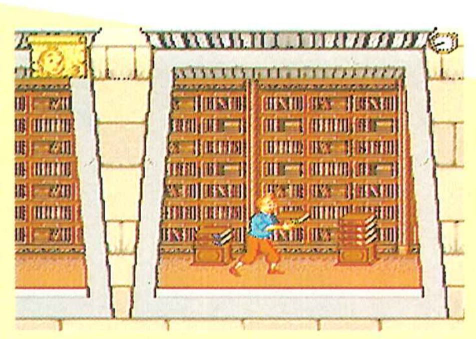
En el cómic, *es anterior a la escalada, pero los programadores del juego se han permitido 'retrasar' la tormenta.*

Nivel 11: La tormenta



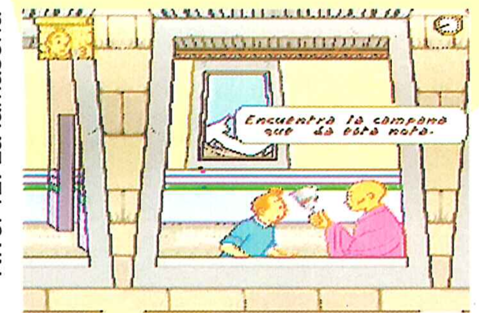
¿Por dónde sopla? *La dirección en la que sopla el viento es vital para medir bien los saltos que hay que dar en este nivel.*

Nivel 12: La lamasería



Vuestra lógica, a prueba. *En este nivel, los lamas os ponen varias pruebas. Colocar bien unos libros es una de ellas.*

Nivel 12: La lamasería



Oído al parche. *Aquí tenéis que buscar entre varias campanas aquélla que da la misma nota que la del lama.*

Nivel 13: El Yeti



Alguien sigue vuestros pasos. *La sombra del Yeti que os persigue es el enemigo final de 'Tintín en el Tíbet'.*

La lamasería **en el cómic**



Un monasterio de lamas *es el refugio que encuentran Tintín y sus amigos cuando están al borde de la muerte.*

Personajes y localizaciones del cómic son perfectamente reconocibles.

Nivel 13: El Yeti



El Yeti **en el cómic**

HAWAAARRH

El final de la aventura *llega cuando Tintín descubre que el Yeti en persona (o en lo que sea) era quien se había encargado de cuidar a Tchang.*

NINTENDO
Infogrames

Megas: 12 Vidas: 3
Continuaciones: Passwords
Niveles de Dificultad: 3

• Tipo de Juego:
Una aventura en el Tíbet tiene plataformas escarpadas y montañosas, lógicamente. Tintín es un tipo listo, así que también presenta pruebas de inteligencia.

• Desarrollo:
El desarrollo se corresponde bastante fielmente con el argumento original. Casi todos los niveles están basados en situaciones del cómic.

• Tecnología:
Los gráficos son casi los de verdad. Destacan los cambios de plano de Tintín (hasta tres a veces) con la variación consiguiente de la escala de los sprites.

• Duración:
Nos atrevemos a decir que éste es un juego de los que duran mucho. No es algo gratuito; es que es el más difícil que nos hemos encontrado últimamente.



• Gráficos 93
Trazo limpio y nítido como en el cómic. Personajes y escenarios perfectamente reconocibles. Algo habitual en Infogrames.

• Sonido 90
Apurando esta cuestión, puede ser que le falten efectos, aunque lo compensa con una música bien elegida.

• Movimientos 88
Consideramos realmente muy bueno lo del cambio de plano. En muchas fases, se reduce el tema a correr y saltar.

• Jugabilidad



84
Más de uno acabará tirándose de los pelos ante lo impreciso del control en algunos momentos clave. Una lástima.

• Entretenimiento



95
Es largo, difícil, te hace pensar y no se queda sólo en saltar y golpear. Vamos, un compendio de lujo ¿Alguien da más?

• Opinión Por **Javier Abad**

Este cartucho cuenta con la ventaja de tener su **público ganado de antemano**. Y es que ya era hora de que uno de los comics más leídos diese el salto a la Super. El que la propia **Nintendo** se haya decidido a apoyar su **distribución** supone una garantía de que estamos ante un **producto de calidad**.
El juego es **casi perfecto gráficamente** dado su parecido con el original, y muy atractivo en cuanto a la diversión al mezclar plataformas y aventura frente a la **ausencia de ataques** del protagonista. **¿Puntos negativos? El control**, que no es demasiado ajustado, **y la ausencia** de más **elementos** en algunos escenarios. Su alto nivel de dificultad no es algo negativo.

• Recomendación 91
Para los fans de Tintín (casi todo el mundo) y especialistas en misiones difíciles (ya no tantos).

•Alternativas
Sus compañeros de escudería **'Astérix & Obélix'** y un loco maravilloso, **'Earthworm Jim 2'**.

Earthworm Jim 2

Si no te ríes con lo último de Jim, es que eres demasiado mayor...

Decir que **Jim** está de vuelta sería demasiado simple. Aventurar que la vida ya no será igual a partir de este instante, algo pretencioso. Y propagar que **todo lo que se ofrece bajo un simple 2** (otro número en la escala de regresos), no es tal 2 **sino más bien 15**, bueno, eso sí se ajustaría un pelín más a la realidad. Porque en la nueva versión de **Jim** para la **Super** da la impresión de que **Shiny ha pasado de vueltas la imaginación** y se ha montado **un arcade tan original** que cualquiera diría que han transcurrido años y años desde la primera entrega.

Y es que si ya en la primera edición absorbimos algo de su humor absurdo, del toque Monty Python si queréis, con que impregnaba cada capítulo, lo que viene no le va a la zaga. Más que un juego es un conjunto de ***gags*** que se suceden **sin tiempo para limpiarse las lágrimas**.

La historia de **'EAJ2'** empieza entre el **absurdo y el humor negro**, transcurre entre vaciladas continuas y termina como un espectáculo de fuegos artificiales: **maravillando a grandes y chicos**.

El colega ha viajado hasta la **isla de los monstruos** para darse de bruces con una **revelación divina**. Pero ese dios no comulga con monstruos, ni se ha fijado en que **Puppy** ha tenido cachorros, ni siquiera piensa en dar una lección al malvado pájaro espacial. Así que **Jim** debe actuar, su arsenal también, **entre fases grotescas, transporte de cerdos a domicilio**, arcade, aventura, saltos, galerías mineras o parajes propios del reino de Peter Pan. También debe **vestirse de salamandra**, transitar entre los reboteadores de un *pinball* o cargar con ganado vacuno explosivo mientras **un ovni provisto de ordeñadoras automáticas** se las apaña para *birlarle* las reses.

Es en fin una locura. Una locura muy-cualificada, tecnológicamente avanzadísima, en la que **Shiny ha echado el resto** técnico con la puesta en escena de su **Animotion II**. Una versión evolucionada de aquel **Animotion,** capaz de recrear **secuencias y animaciones cargadas de color** y detalle. Hace que los personajes tenga vida, se rían, actúen de forma independiente y se enfrenten un millón de veces a la cámara. En esa órbita *peliculera* se sitúa también el hilo de la nueva aventura. **No hay apenas enemigos**, se han sustituido por **situaciones caóticas** en las que el riesgo está en no pensar o en no llegar a tiempo. Aunque **siga haciendo falta darle caña al gatillo...**

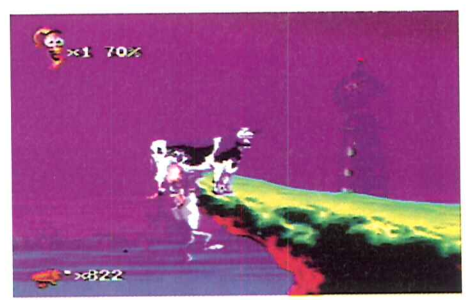
Earthworm Jim ha vuelto. **Ríete** hombre, no todos los días encuentra uno cartuchos como éste. ¿Te atreves?



Si me ordeñas, te dejo pasar. *Vamos con ejemplos de situaciones absurdas. En el sexto nivel de 'EWJ2', debes ejercer de porteador de vacas. En el establo, espera una ordeñadora que extrae la leche, que a su vez cae dentro del cubo, que hace de polea y levanta la puerta.*



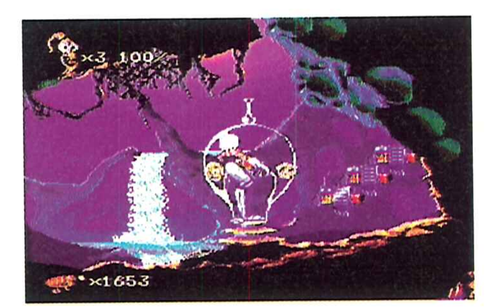
Hidromasaje. *En la bañera no hay nadie, ni siquiera burbujas relajantes. Es otra joya del ingenio de Shiny por la que hay que pasar para trasladar una de las vacas.*



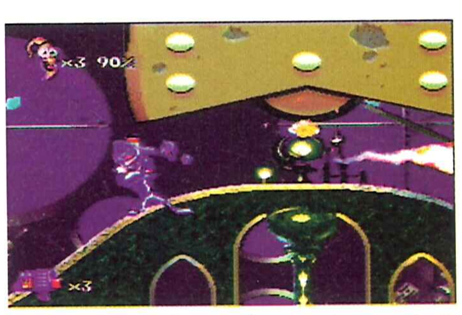
Primero tú. *Algunos saltos son imposibles con la vaca a hombros, así que tienes que soltarla para luego encaramarte.*



Variaditos de nata. *Las fases de 'EWJ2' no tienen ninguna relación aparente. Cada una es un mundo casi de circo.*

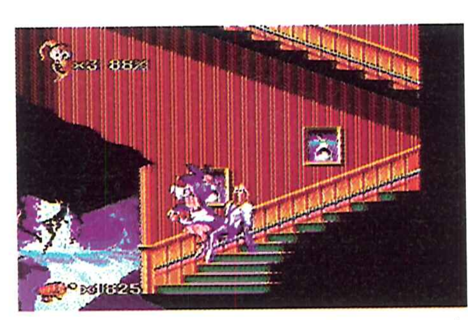


Vía bonus. *Una bombilla de aspecto lámpara de Aladino se encarga de transportarnos a la primera fase de bonus.*



Pasión por la luz. *El juego de luces y sombras sigue siendo el pasatiempo favorito de los chicos de Shiny.*

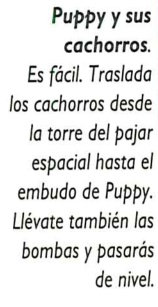
Jugar con Jim es como plantarse ante la tele y ver, uno a uno, todos los episodios de Mr. Bean: Te partes de risa.



Una fase de bonus. *Le has robado su silla automática a la viejecita del quinto. Si te pilla, la va a armar...*



¿Enemigo final? *El primero de la serie. Un voraz pez que te reta a... ¿que le pegues un buen mordisco?*



Puppy y sus cachorros. *Es fácil. Traslada los cachorros desde la torre del pajar espacial hasta el embudo de Puppy. Llévate también las bombas y pasarás de nivel.*









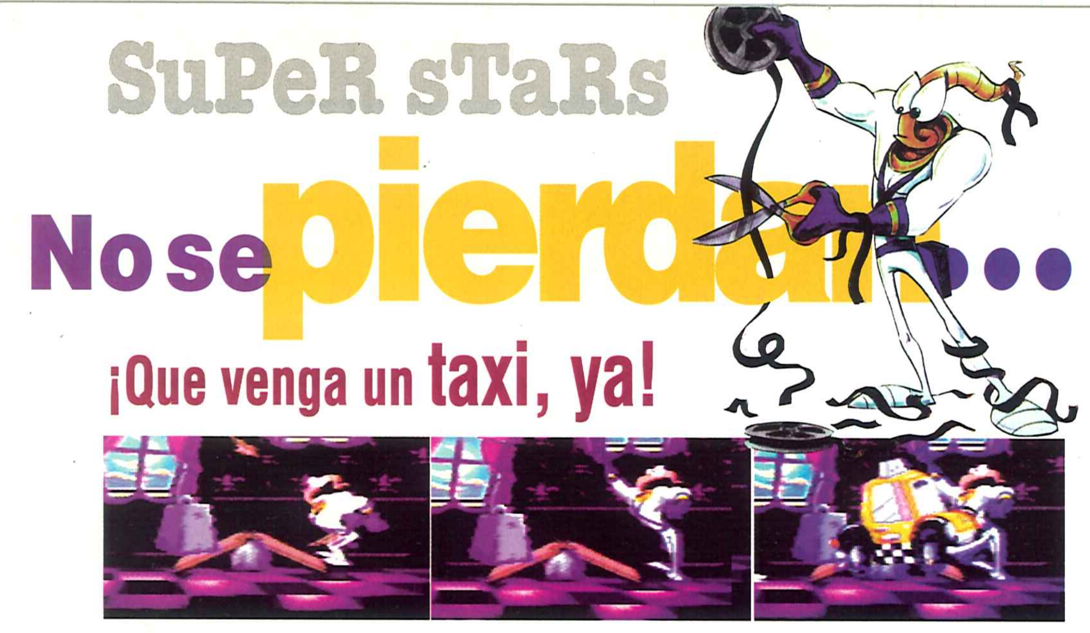




El arsenal de Jim. *De hasta seis armas dispone Jim para acometer su misión: pistola normal, pistola triple, misil, misil de seguimiento, pistola de burbujas y 'casita' destructora.*

SuPeR sTaRs

No se pierdan...



¡Que venga un taxi, ya!

El paso de una fase a otra se celebra con el mismo humor que preside el juego. En los primeros niveles, el peso de una onza hace que un **balancín nos teletransporte** al siguiente nivel. **Pero la madera del balancín no aguanta demasiado** y al final nos veremos abocados a *pillar* un taxi.

Puppy es el perro de 'Baskerworthjim'



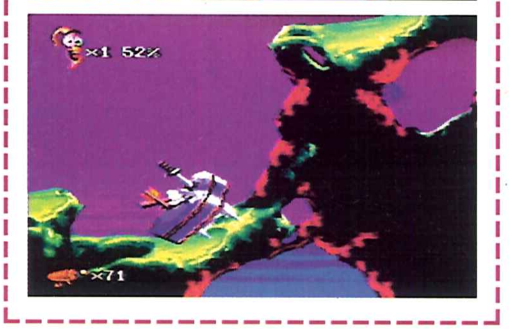
Jim debe evitar que Psychrow se cargue los cachorros de Puppy lanzándolos por el balcón. Su **malvavisco gigante de amor** hará que los cachorros reboten hasta llegar a papá. Pero, ¿y si se caen?, **¿y si se caen más de cuatro?** Pues **así más o menos se pondrá el bueno de Puppy.**

¿Cómo quieres fastidiarme?

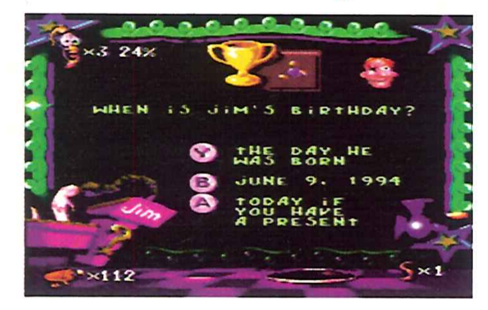
Invéntate una manera de jorobar a Jim y... estará en el juego. La vaca que se lleva el **ovni con ordeñador**, la **silla eléctrica**, la **tumba medieval** donde se clavan puñales...







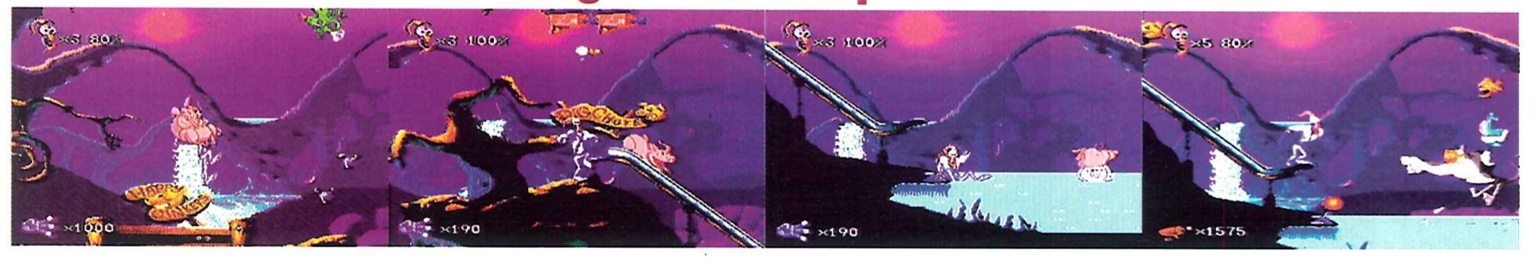
El 'Trivial' que me sé y el 'Simón' que nunca memorizo



Al final de Villi People, o sea de la salamandra ciega viajando en un *pinball*, se nos someterá aun **bombardeo de preguntas absurdas**. Si aciertas, energía. Que no, da igual: viaje a un **Simón** -ya sabes, aquello de los sonidos que tienes que repetir- en el que, si no te cansas, te llevas una **merendola de items.**



¿Y qué pasa si yo no cargo a la espalda con ese cerdo?



Otra de aventuras en la tierra de Mr. Bean. **¿Ven ustedes esa pecera de inofensivo aspecto?** ¿A que cualquiera diría que se puede cruzar el lago tranquilamente? Pues no. **Si no vuelves sobre tus pasos para** ***pillar*** **un cerdo y después lo lanzas por el trampolín**, un enorme bicho con forma de gato te propinará **una paliza de la que no te olvidarás en un par de meses. Por inocente.**

Busca las diferencias



¿Qué hay en la segunda parte que no hubiera en la primera entrega de Jim? Primero, **passwords**, valiosos items que vagan por el decorado. Después, **más habilidades**. Tercero, doble **cambio estético** en la imagen de Jim. Por un lado, el **icono que señala la energía** ha cambiado de jeta: ahora es más vivo. Por otro, el **diseño del gusano es más alegre**. No sólo tiene otro gesto, sino también nueva actitud: el tío no deja de brincar.

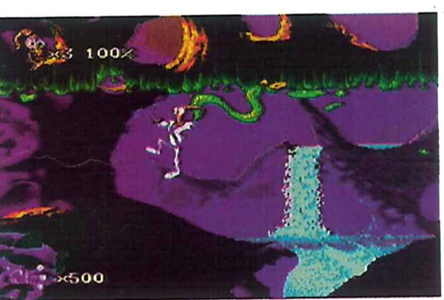
eStá En acCióN

• No es una segunda parte, es un juego nuevo, original, rotundo.

La clave del nuevo Jim está en que muchas veces no parece un videojuego sino un 'show' de algún humorista que hace reír y encima te pica para que participes en el tema.



***Animales para qué os quiero.** Jim no se corta un pelo a la hora de aprovecharse de los bichitos. Los cerdos sirven para bajar la plataforma, las vacas para levantar aquella polea...*



***Snot, ayúdame.** El viscoso colega que Jim lleva a la espalda tan pronto hace de paracaídas como se engancha a las superficies 'blandi-blup' que veréis en el decorado.*

nO eStá En acCióN

• Sólo que no es el único, vaya, que tiene mucha competencia.

Virgin Interactive
Shiny/PlayMates

Megas: 32 Vidas: 3
Continuaciones: Passwords
Niveles de Dificultad: 3

• Tipo de Juego:
Arcade, plataformas, aventura, fases que no se comunican, pistolas, monstruos... Una pasada sólo apta para gente sin miedo (y sin complejos).

• Desarrollo:
Diez fases con tendencia al histrionismo y la exageración. Algún nivel de bonus, jueguecillos tipo Trivial o Simón, y tres 'tiras' de recogida de cachorros.

• Tecnología:
Lo más grande en técnicas al servicio del videojuego. El Animotion II no es ACM, pero las animaciones son de lujo. Y en 32 megas cabe mucho Animotion.

• Duración:
Los primeros niveles se dejan jugar. El resto garantiza muchas horas frente a la pantalla. Y ojo a los passwords, que si apagáis la consola no sirven de nada

• Gráficos — 95
Máxima precisión en el detalle, colores que van más allá de la paleta usual y personajes y objetos con una expresividad total.

• Sonido — 93
Tan pronto tocan rock como 'bakalao' o se marcan una ópera con góndola (no gondolero) de Venecia incluida.

• Movimientos — 95
Suaves, despejados, imaginativos e ingeniosos. ¿Por qué Jim no deja de mover las piernas, aunque no vaya a ningún lado?

• Jugabilidad — 95
El control es inmejorable; la dificultad, progresiva; y el truco de los passwords, que amaga más que dar, también emociona.

• Entretenimiento — 96
Uno de los juegos más divertidos de todos los tiempos. Jim es ágil, achispado, algo fanfarrón también y sobre todo original.

• Opinión Por **Juan Carlos García**

Jim ha dejado de ser una promesa para incorporarse al plantel de actores finos y de éxito en esto del videojuego. Quienes mejor le conocen han vuelto a trabajar con él. ¿Qué sería de Jim sin Shiny? Con ellos tiene vida propia, divierte, emociona y es capaz de plantar a la familia frente a la consola.
Como videojuego **es tan fantástico como novedoso. Ha sabido evolucionar y crear desde su primera entrega**. Y no es que haya cambiado tanto, sólo ha tenido que tirar un pelín de imaginación para sorprender con **nuevas situaciones**. Sigue siendo igual de absurdo e ingenioso, pero es que las escenas normales, ramplonas ya no convencen a nadie.

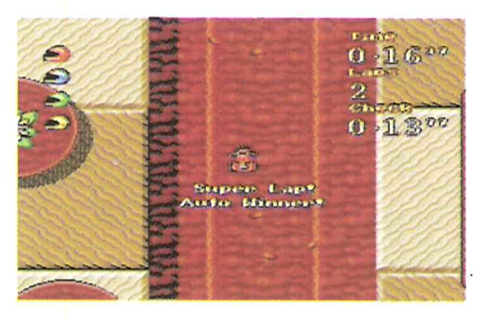
• Recomendación — 95
Seguidores de cualquier buen humorista que se os ocurra. También los maestros del arcade.

• Alternativas
'Mario World 2' y **'Donkey Kong Country 2'**, ante las Navidades. El mundo 'plataformero' tiembla.

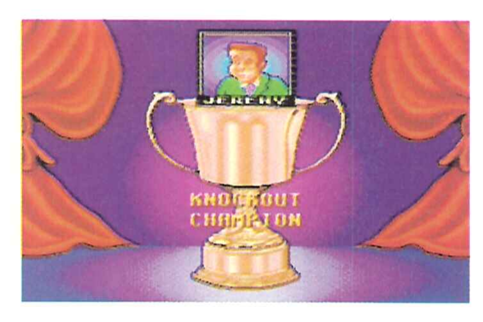
La segunda divierte aún más



Fases de bonus. *Se accede al ganar tres carreras consecutivas. Y atención, hay una vida extra en juego.*

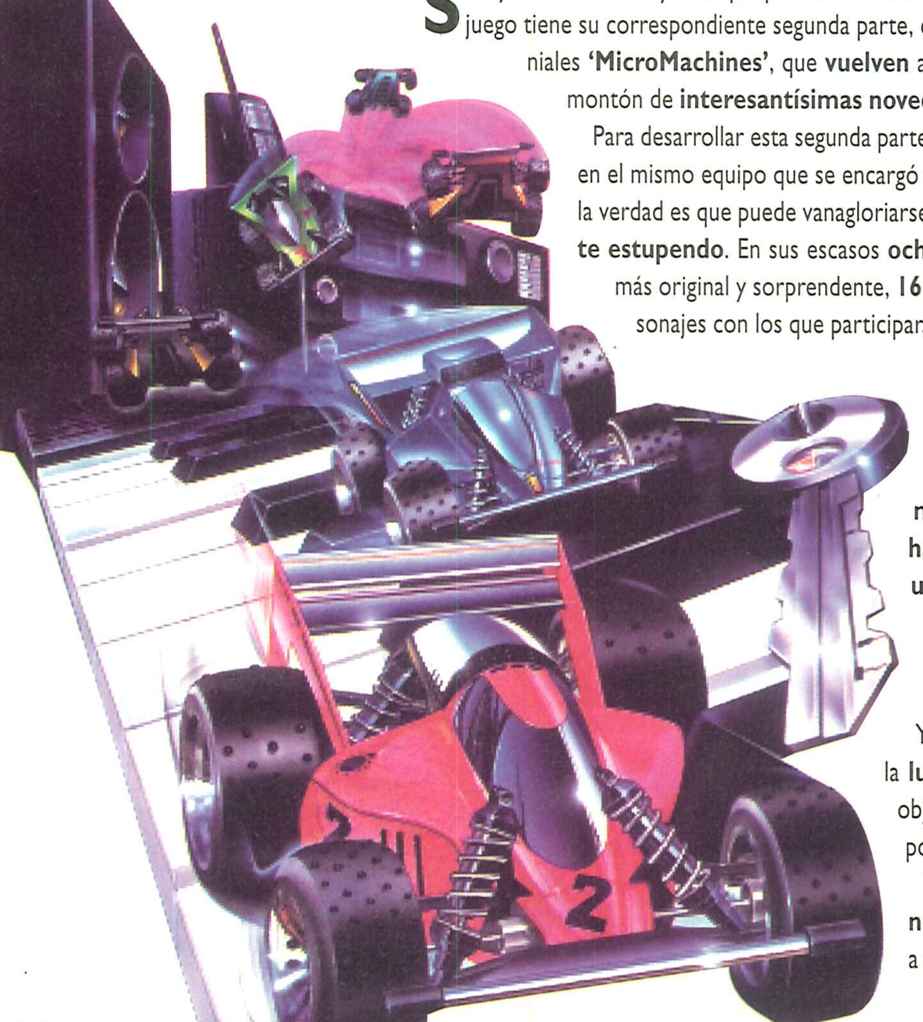


Vuelta rápida. *Si realizáis la primera vuelta del circuito a tope, podréis ganar la carrera directamente.*



MicroCampeón. *Esta impresionante y majestuosa copa se le entregará al vencedor del torneo de 16 participantes.*

MicroMachines 2
Turbo Tournament



Si hay una cosa clara y más que probada dentro de este mundillo de los videojuegos es que todo gran juego tiene su correspondiente segunda parte, como mínimo, y eso es lo que ha ocurrido con los geniales **'MicroMachines'**, que **vuelven** ahora **tan divertidos como siempre**, pero **con** un montón de **interesantísimas novedades** añadidas bajo el brazo.

Para desarrollar esta segunda parte de los **'MicroMachines'**, **Ocean** ha vuelto a confiar en el mismo equipo que se encargó de elaborar la primera, es decir en **Merit Studios**. Y la verdad es que puede vanagloriarse de ello porque **el producto** creado es **francamente estupendo**. En sus escasos **ocho megas**, reúne una **infinidad de circuitos**, a cual más original y sorprendente, **16 vehículos de todo tipo** y el mismo número de personajes con los que participar, superando a los **once de su predecesor**.

Pero quizá el aspecto más destacado y relevante del cartucho se encuentre en las **nuevas modalidades de juego** que presenta. En esta oportunidad, se da opción a la participación de **cuatro jugadores formando equipos de dos**, y al concurso masivo de **hasta 16 jugadores**, luchando a eliminatoria directa **uno contra uno**. También resulta muy interesante la presencia de **una súper Liga** con ascensos y descensos, al igual que ocurre en el fútbol, dependiendo de la pericia que se demuestre al volante.

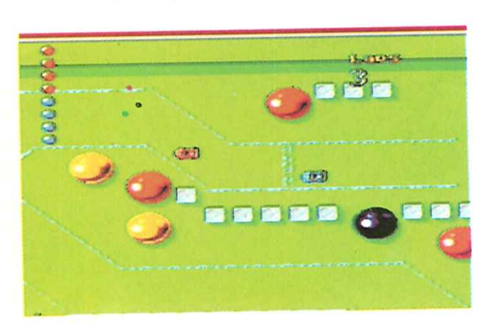
Y si alguien desea aún más, también se puede optar por la **lucha contra el reloj**, en una modalidad cuyo único objetivo es correr a toda mecha para batir el mejor tiempo de cada circuito a lo largo de **una o tres vueltas**.

Ya veis, **no le falta de nada** al nuevo **'MicroMachines 2'**. Vaya, que vamos a contar con él como aspirante a súper ventas en el invierno que nos viene.

Llega la flota de las micromáquinas

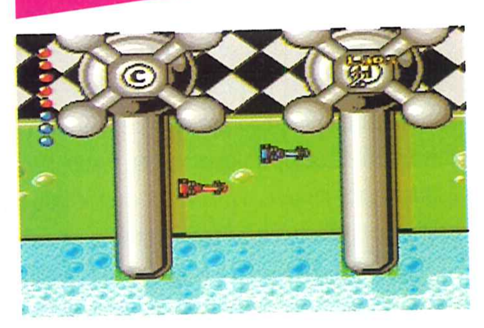


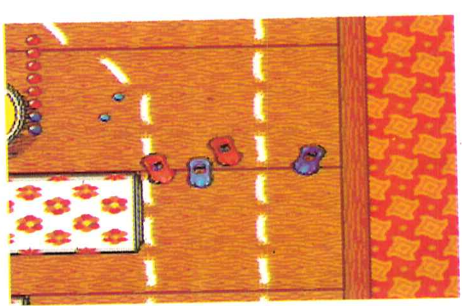
En **'MicroMachines 2'** encontraréis los **vehículos** más **variados** y **pintorescos** que podáis imaginar. desde un **Porsche a un helicóptero**, pasando por una canoa o un camión. Suman un total de **16**, tienen muy pocas cosas en común, y os podemos asegurar que, a pesar de su **reducido tamaño y simpleza gráfica**, son unos auténticos maestros a la hora de divertir a todos.



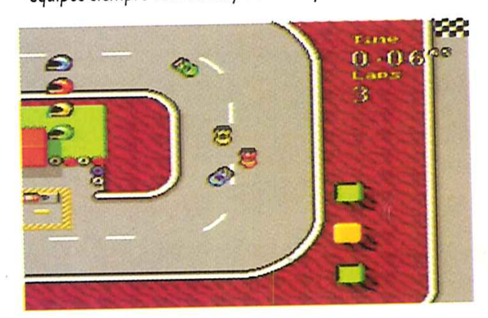
eStá En acCióN

- Unos circuitos la mar de originales.
- Las modalidades de juego tan apasionantes que se han incorporado.





Competición por parejas. *La modalidad de carreras por equipos siempre resulta muy atractiva y divertida.*



Derrapar es fundamental. *En estos circuitos, está claro, o dominas los derrapes o no ganarás ninguna carrera.*

nO eStá En acCióN

- La escasa claridad con que aparecen marcados los caminos en determinados circuitos.



OCEAN
Merit Studios

Megas: 8 Vidas: 3
Continuaciones: 0
Niveles de Dificultad: Progresivo

• Tipo de Juego:
Difícil que alguien no conozca los 'MicroMachines'. Para los despistados: son frenéticas carreras de pequeños vehículos sobre insospechados circuitos.

• Desarrollo:
Según el modo elegido, acabar circuitos entre los dos primeros, batir records de vuelta o eliminar al rival sacándole de la pantalla cuando sea necesario.

• Tecnología:
Tiene dos nuevas opciones de juego. Una, carreras por equipos, en parejas de dos. En la otra, pueden participar hasta 16 jugadores en la competición.

• Duración:
Puede dar mucho de sí por su multitud de retos, tanto para un solo jugador como para varios. La cantidad de coches y circuitos garantizan su longevidad.

• Gráficos 80
Siguen fieles a su estilo, con circuitos ocurrentes, simpáticos y variados, aunque simples en cuanto a su realización.

• Sonido 70
Vuestros oídos sólo escucharán el ruido de los motores, los derrapes y las caídas. Escaso bagaje y no de mucha calidad.

• Movimientos 89
La mayor parte de los vehículos se desplaza con notable celeridad sobre los circuitos. La rapidez es su nota fundamental.



• Jugabilidad 91
Un poco de habilidad y soltar lo justo el acelerador son los dos únicos requisitos que necesitaréis para hacer grandes cosas.

• Entretenimiento 95
Este es, sin discusión alguna, el punto fuerte del cartucho. Las carreras resultan tan divertidas que desearéis jugar siempre.

• Opinión Por **Javier Castellote**

Merit Studios ha incorporado a este **'MicroMachines'** numerosas novedades, decisivas para valorarlo **muy positivamente**. La original y divertidísima idea de las carreras con pequeños vehículos que vimos en **la primera parte** no se ha resentido lo más mínimo, sino que se ha visto **superada** a partir de la introducción de **nuevos circuitos**, de nuevos **vehículos** y sobre todo de **modalidades de juego** más interesantes, que permiten participar a un mayor número de jugadores.
Gracias a todo ello, **'MicroMachines 2'** se ha convertido en **un cartucho delicioso**, en el complemento ideal para pasar excelentes ratos en vuestra **Super**.

• Recomendación



91

Guste o no su estilo, este 'MicroMachines' es capaz de entusiasmar a todo el mundo.

• Alternativas
El primer **'Micromachines'**, **'Super Mario Kart'** y **'Street Racer'**.

El gran reclamo de **Phantom** es, seguramente, la innumerable **cantidad de finales** que ofrece a los jugones que se atrevan a dar con ellos. **Hasta 20, dicen** los programadores. Otro de los atractivos que impone el juego de **Viacom** es la **duración**. O sea, para dejarnos de matemáticas, el espléndido y duradero mapeado, cargado de fases, subfases, niveles y enemigos por todas partes.

Esto es algo que, junto a lo de los finales, también suele desembocar en apasionamiento generalizado, así que vamos por el buen camino. Y hay una tercera regla que augura éxito: aquellos **personajes que llegan del cine, televisión o cómic** tienen parte del pastel a su disposición. En el caso de **Phantom**, el tirón es por partida doble. Fue un cómic de indudable éxito en EE.UU. (aquí lo conocimos como **El Duende que Camina o el Hombre Enmascarado**), y ahora es una serie de dibujos animados que ofrece Canal + con el mismo título del videojuego, **'Phantom 2040'**, previo paso por canales autorizados yanquis.

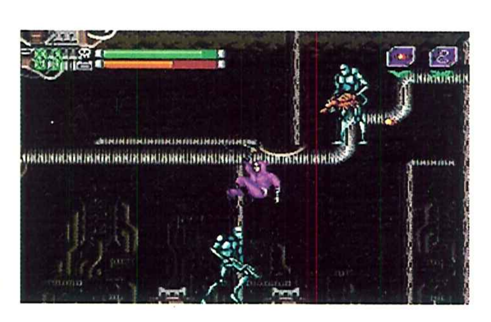
Hasta aquí bien, ahora: ¿qué os vais a encontrar cuando encendáis la consola y os dé por poneros a jugar? Lo primero, una ***intro* estilo cómic** y un **menú** de opciones en el que podéis **alterar** la manera en que se desarrolla **la historia**: con viñetas o sin viñetas, al grano. Lo segundo, el meollo. Y el meollo es una mezcla entre **aventura, plataformas y *beat´em up*** que tiene lugar sobre escenarios de tonos mecánicos, futuristas, algo simples al final. Controláis a un **Phantom** erguido y de color morado, una especie de Batman sin alas que es capaz de manejar **hasta 18 armas, equipos de sanidad y energía incluidos**, más otros tantos tipos de passwords o tarjetas de identificación.

El papelón del héroe pasa por avanzar y avanzar por entre las **once grandes fases** (zonas) en busca del camino correcto (**dificilísimo**), el enemigo final y la clave, en tarjeta o texto, que os traslade al siguiente mundo con alguna posibilidad de que el destino sea el correcto. Casi siempre improbable.

¿Y todo esto para qué? Se conoce que para salvar al mundo. Porque la excusa del enrevesado viaje de **Phantom** es **impedir** que una corporación de nombre Maximum coloque a sus **robots cibernéticos** en los sillones de los mandatarios del mundo y fuerce una guerra sin supervivientes, o algo así. Difícil lo tiene el colega de color berenjena, pero retos más difíciles os han echado a la cara...



Grandes y distintos. *Sólo enemigos como éste sacan a Phantom de la monotonía gráfica de algunos decorados. Eso sí, no es tan fiero el monstruo como le pintan.*



Sólo dos armas a la vez. *Sí, sí, muchas armas, mucho arsenal, pero sólo podéis transportar dos a la vez. Ya, bueno, procura que una sea el lazo o nunca pasarás de fase.*

Érase una vez un laberinto muy grande, grande...



Phantom 2040

Entra en la escena del cómic









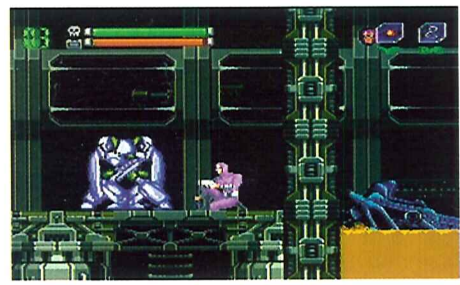
Para los que aún piensen que **Phantom**, el cómic que creara **Lee Falk** allá por el año **1936**, ha pasado desapercibido en el juego, aquí tienen una prueba contundente de que esas cosas no se olvidan: estas imágenes. Escenas de cómic que son **imprescindibles para continuar en el juego** y a las que **hay que prestar mucha atención** para saber qué narices hay que hacer o dónde diablos está la siguiente fase. El punto nostálgico convencerá a los mayores y descubrirá a los más chicos cuál es el **verdadero encanto** de este hombre de color berenjena. Otra opción pasa por ver los capítulos de **Phantom 2040** que emite Canal+, pero, claro, **ahí no se puede interactuar.**





¿A quién arresto? *Son malos, tienen tarjeta de identificación y merecen la cárcel pero, sólo puede caer uno.*







Y al final... *Un gran jefe de ataque doble. Con lo que te ha costado encontrarle... no dejes que te alcance.*



nO eStá En acCióN

- *Es artificialmente largo.*
- *Los niveles se plagian entre sí.*
- *Escasa variedad en general.*



Phantom, acorralado. *Salir vivo de incursiones en niveles algo avanzados requiere rapidez y milagros. Si para ese momento os habéis hecho con algún arma definitiva, bien y fácil. Si vais de clásicos, no os entretengáis demasiado y ¡¡huid!!*

eStá En acCióN

- *20 finales diferentes, un montón de fases por recorrer...*

VIACOM NEWMEDIA
Viacom Newmedia

Megas: 16 Vidas: de 4 a 10
Continuaciones: Passwords
Niveles de Dificultad: 0

• Tipo de Juego:
Encontrar el camino correcto, interpretar escenas del cómic, plataformas y beat´em up. Tiene de todo, pero tampoco se aleja tanto de los juegos 'normalitos'.

• Desarrollo:
11 zonas de juego. Sólo una es accesible de principio. Al obtener tarjetas de identificación y seguir algunos consejos sabrás dónde dirigirte y si puedes entrar allí.

• Tecnología:
No hay súper chips, ni modo 7, ni una técnica especial para gráficos o movimientos. Sí destacamos la extensión del mapeado, no apta para impacientes.

• Duración:
La monda. Hay demasiadas fases. Es fácil perderse, a veces hay que dar muchos rodeos, los enemigos abundan...y te dan un password cada 20.000 peligros.

• Gráficos — 69
No son su fuerte. Los enemigos se repiten invariablemente y los decorados, salvo excepciones, se parecen demasiado.

• Sonido — 78
La música es pegadiza y además da la impresión de que sube de volumen en determinadas escenas. FX logrados.

• Movimientos — 65
Normalito, normalito. Son fluidos y fáciles de ejecutar, pero no hagáis correr a Phantom, os podéis llevar un disgusto.

• Jugabilidad — 70
Abstenerse impacientes. La carga laberíntica-sin-pistas te hará pensar más de la cuenta o te animará a deshacerte del pad.

• Entretenimiento — 80
Si te gustan los juegos complicados, que sacan de quicio, te lo pasarás pipa. Pero si lo tuyo es otra cosa, ni lo intentes.

• Opinión Por **Juan Carlos García**

O le quieres o le odias. **No hay sensaciones grises en Phantom**: sólo blancos y negros. Un juego que te obliga a recorrer y a recorrer, que plagia algunas fases entre sí, pero que al final engancha al que no tiene prisa... es o blanco o negro.
El juego luce tono **arcade** y **plataformas**, y llega desde el **cómic** y la **tele**. ¿Por qué entonces no lo puntuamos más alto? Porque, salvo por su estilo, es **demasiado plano, exigente e igual**. Reza el eslogan publicitario de Viacom que si sólo te compras un juego cada mucho tiempo, que sea éste. Si quieres uno que te dure mucho y sin alardes técnicos, hazles caso, aunque luego te pilles otro antes de acabar Phantom...

• Recomendación — 73
Gente sin prisas, a la que no le importe sacrificar algo de calidad por lo que se dice duración.

•Alternativas
'Judge Dredd' por lo extenso del mapeado y **'La Masa'** por lo del súper héroe.

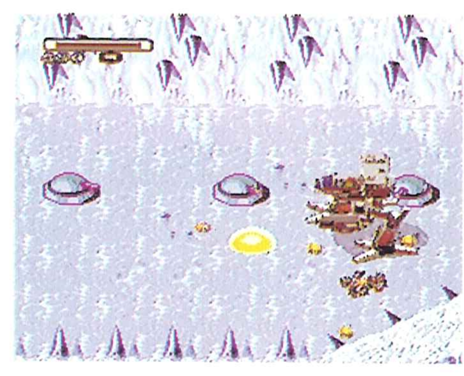
La guerra del futuro, vista desde un robot de combate



Primo hermano de los 'Strike'. *Escenarios como éste recuerdan mucho a los de la famosa serie del helicóptero.*



De tú a tú. *De vez en cuando, os sale al paso un enemigo de vuestra talla que os obliga a agotar su barra de energía.*



Paisajes variados. *Cada una de las cinco fases se desarrolla en un escenario distinto. En ésta hace un poco de frío.*

MechWarrior 3050



La idea de los enormes robots de combate llamados **MechWarriors** parte de FASA y sus 'Battle Tech', un nombre tras el que hay juegos de tablero, RPG´s, figuras y hasta series televisivas. **Activision**, la compañía que nos trajo el primer **'MechWarrior'** a la Super (y que también ha programado un par de juegos con este título para PC), ha vuelto a utilizar la licencia de FASA para insistir en que os pongáis a los mandos de una de estas máquinas de guerra.

Haciendo memoria, recordaréis que **la primera entrega** para 16 bits mezclaba en cada misión momentos de **diálogo y compra-venta** de armamento con otros de combate vistos desde una aceptable **perspectiva subjetiva**. Este **'MechWarrior 3050'**, por su parte, mantiene la mecánica de juego por misiones (**cinco misiones, cinco fases**), pero el concepto es completamente distinto. Se abandonan los diálogos (los únicos textos que aparecen son los referentes a vuestro objetivo, y están *in english*) y el negocio de las armas (se pueden elegir, pero ahora no cuestan un duro) para darle **mayor presencia a la acción**.

En este terreno, la visión subjetiva del primer juego ha dado paso a una **vista aérea e isométrica** similar, y esto tiene su importancia, a la de la saga de 'Desert Strike' y compañía. Y decíamos que el parecido es importante porque **jugar a 'MechWarrior 3050' es como** hacerlo a cualquiera de **los tres 'Strike'** (Desert, Jungle o Urban), pero cambiando el helicóptero por un robot de combate. Así que estad preparados para moveros con autonomía por los escenarios, para disparar desde cualquier posición a todo enemigo que se os acerque y para ir cumpliendo, paso a paso, las instrucciones que se os vayan indicando.

Si lo hacéis bien, seréis **ascendidos de grado en el ejército**. Si no, tranquilos porque aquí no hay prisiones militares ni nada por el estilo. Bastará con que lo volváis a intentar metiendo **el password correspondiente**.

Manual del buen combatiente













Al comienzo, vuestro superior os traslada las órdenes que debéis cumplir. Estad atentos, porque habla en inglés.

Primer objetivo: Destruir las antenas que interfieren el radar con el que os guiáis. Son una pesada carga.

El viaje no es un camino de rosas. De amenizarlo se encarga un buen montón de moscones enemigos.

Segundo objetivo: Reducir a cenizas diez depósitos de material genético y recoger las cápsulas que lo guardan.

El final está cerca. Ahora sólo os queda arreglar unos asuntillos de negocios con un tal Thunderbolt Tech.

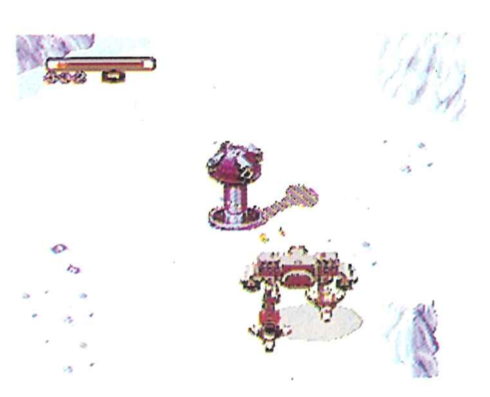
Misión cumplida. Vuestro jefe os felicita por el trabajo realizado y hasta os asciende. ¿Habrá aumento de sueldo?

nO eStá En acCióN

• *Que los de Activision no se hayan animado a ponerle más fases al juego.*

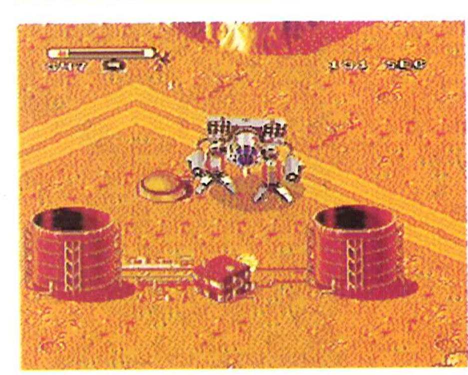
eStá En acCióN

• *Las animaciones que acompañan los movimientos del Mech.*





Disparos a tres bandas. *El Mech puede transportar tres armas distintas que se disparan con otros tantos botones.*



¿También con tiempo? *No aparece siempre, pero en este nivel sí tenéis que estar atentos a un segundero que os marca el tiempo restante para acabar con éxito la misión.*

El 'salpicadero' de un Mech



Elegir el **armamento**, activar un **radar** que os muestra un mapa general de la fase o **consultar** el estado de cosas de la misión son algunas utilidades del cuadro de mandos de vuestro robot.

ACTIVISION
Tiburon Ent.

Megas: 12 Vidas: 3
Continuaciones: Passwords
Niveles de Dificultad: 0

• Tipo de Juego:
'MechWarrior 3050' es un arcade de acción en el que si levantas el dedo del botón de disparo eres hombre muerto, o mejor dicho, robot gripado.

• Desarrollo:
El objetivo es cumplir órdenes en 5 misiones diferentes. El modo dos jugadores es peculiar: uno dirige al robot mientras el otro se encarga de disparar.

• Tecnología:
Destaca una introducción bastante aparente y, sobre todo, la animación de vuestro Mech. Es de lo más realista que hemos visto últimamente por la Super.

• Duración:
Tiene pros y contras. Por una parte, el nivel de dificultad está bastante subido, pero, por otra, las cinco fases se nos antojan algo cortas.

• Gráficos — 86
Amplios en los escenarios y espléndidos en lo que toca al robot protagonista. Es el apartado más logrado en el juego.

• Sonido — 78
No hay música durante la acción. Sólo efectos (disparos, explosiones, etc.) y una voz femenina que se oye de vez en cuando.



• Movimientos — 84
Autonomía total para un MechWarrior que, sin embargo y por desgracia, se ralentiza en algunas ocasiones.

• Jugabilidad — 82
El control es bueno y si a esto le añadimos la posibilidad de cargar tres armas simultáneamente, obtenemos una nota alta.

• Entretenimiento — 84
Requiere paciencia y dedicación, pero es de los que te dejan descargar adrenalina. O sea que al final, se recompensa el esfuerzo.

• Opinión Por **Javier Abad**

Pese a repetir un planteamiento ya visto en otros juegos (como ocurre en la mayoría de los cartuchos), 'MechWarrior 3050' es **una aventura bastante entretenida, cargada de acción y de buenas intenciones**. Las animaciones del robot son excelentes por su **realismo, y** el nivel de **dificultad** con el que te encuentras al entrar en la primera fase parece prometer partida para rato.
Pero los más hábiles jugones o los más perseverantes (hay que caer en combate muchas veces para llegar lejos) verán que al terminar la quinta misión se acaba el juego, con lo que se **desilusionarán**. Una pena, porque **con más fases** habría resultado **un título de primera**.

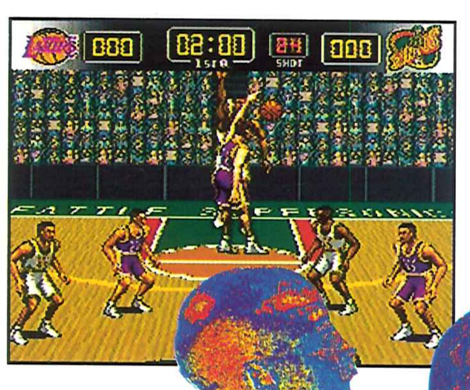
• Recomendación

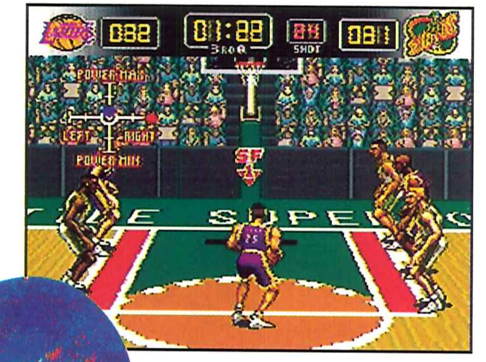


Para conocedores de los juegos 'Battle Tech' o gente con ganas de guerra,... en el buen sentido.

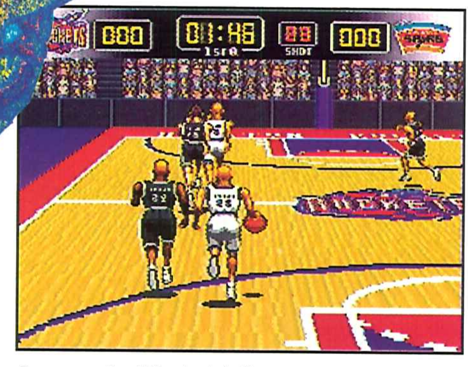
•Alternativas
La cosa parece clara: el primer **'MechWarrior'** o las tres entregas de la serie **'Strike'**.

Otros que quieren hacernos pasar por el aro

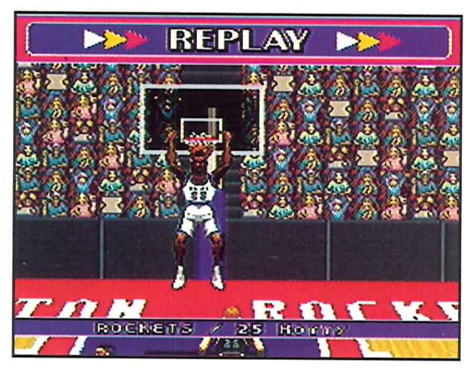




Uno más uno. *Los lanzamientos de tiros libres van acompañados de una mecánica propia para ajustar dirección y potencia.*



Puro arcade. *El 'basket' de Konami tiene poco de simulador. Lo confirma el hecho de que, al igual que en el famoso 'NBA Jam', el balón nunca sale de los límites del campo.*



¿Me lo puede repetir? *Las jugadas que la computadora considera más espectaculares tienen su repetición.*

Seguro que a más de uno de vosotros las imágenes de **'NBA Give'N Go'** le han recordado a una **recreativa** llamada **'Run & Gun'**. Con razón, porque se trata del mismo juego **convertido a la Super** y con nuevo nombre. Por cierto, sabed que el cambio se debe a que la Liga americana no quiere que se le asocie con armas (*gun* en inglés) ni con nada que pueda implicar violencia.

Los que os acerquéis a él por primera vez notaréis sus **rasgos de arcade**, así que iros olvidando de defensas en zona o jugadas preparadas. En las canchas de **'NBA Give'N Go'**, hay que **dejarse de sutilezas** e ir directamente a colar el balón por el aro rival, y si puede ser **machacándolo**, mejor.

Eso en cuanto al estilo, porque en lo que toca a los gráficos la principal novedad es la **original perspectiva trasera**, que hace que cada ataque se convierta en un desfile de **sprites** que **varían de escala** a medida que se acercan o se alejan a nuestra posición. Lo hacen con un poco de brusquedad, pero el efecto general está bastante bien conseguido.

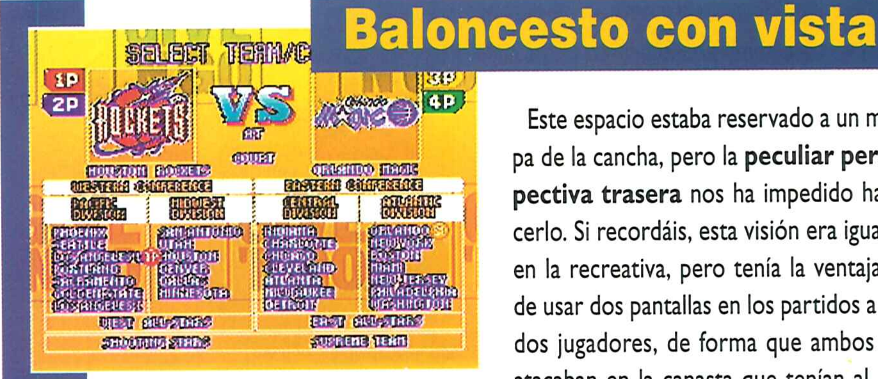
El **control**, tan importante en este tipo de juegos, es **sencillo** porque concentra las acciones principales (saltar, pasar, tirar) en sólo dos botones. Cómodo, ¿eh?

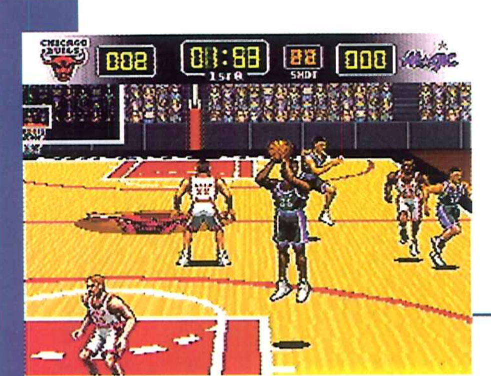
Otra cosa es que, después, la **jugabilidad no sea demasiado alta**, algo que hay que achacar a la **lentitud de movimientos** y a los problemas de visión que se generan cuando interviene más de un jugador (pueden **participar hasta cuatro**). En la parte positiva destacamos la presencia de **equipos y jugadores reales** y un cuadro de opciones con **varios tipos de competición** con los que **Konami** sigue apostando por el deporte.

Y es que primero nos sorprendió con el fútbol ('International Superstar Soccer') y ahora quiere ponernos a machacar canastas como locos, algo que, por cierto, a los fanáticos del *basket yankee* les vuelve, pues eso, locos.

NBA Give'N GO

Baloncesto con vista





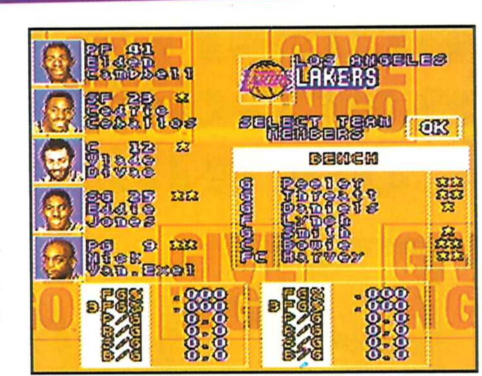
Este espacio estaba reservado a un mapa de la cancha, pero la **peculiar perspectiva trasera** nos ha impedido hacerlo. Si recordáis, esta visión era igual en la recreativa, pero tenía la ventaja de usar dos pantallas en los partidos a dos jugadores, de forma que ambos atacaban en la canasta que tenían al frente. En esta versión de **SNES**, sin embargo, **el segundo jugador debe lanzar al aro más próximo a nuestra posición**, con el inconveniente de que la canasta no siempre aparece en pantalla. ¿Cómo andáis de orientación?

eStá En acCióN

- *Que puedan participar cuatro jugadores.*
- *Que los sprites tengan los rasgos físicos de los jugadores reales.*

nO eStá En acCióN

- *Que los movimientos sean tan pesados.*
- *Los problemas de visión, patentes ya en la recreativa.*



Estos tíos sí que la cuelan. *Las plantillas de los equipos son las verdaderas pero, aunque se pueden realizar cambios, no existen tácticas ni jugadas ensayadas.*

La previa de los partidos



El menú de **'NBA Give´N Go'** es bastante completo. Incluye opciones para **variar las reglas** de los partidos (con o sin faltas, con o sin campo atrás, etc.) y para **editar equipos** (traspasar jugadores, confeccionar un *All Stars*, hacer un equipo original...). En cuanto a las competiciones, tomad nota: modo **arcade**, partidos de **exhibición**, una **Liga** completa en la que se pueden disputar **82** encuentros y otra más corta que abarca sólo los *playoffs* finales.

KONAMI
Konami

Megas: 16 Vidas: -
Continuaciones: Passwords
Niveles de Dificultad: 3

• Tipo de Juego:
Descendiente directo de una recreativa, 'NBA Give'N Go' es un arcade de baloncesto que somete las pretensiones realistas a la dictadura del espectáculo.

• Desarrollo:
Los equipos de la NBA (sin Toronto y Vancouver) protagonizan todos los modos de juego: partidos de exhibición, Ligas y 'playoffs'. De 1 a 4 jugadores.

• Tecnología:
La inusual perspectiva propicia que la escala de los jugadores varíe según se acercan o se alejan de nosotros. Atención a la voz machacona del comentarista.

• Duración:
Aunque sólo sea por lo largas que son las temporadas de la Liga profesional americana, el cartucho os durará bastante.

• Gráficos — 87
La perspectiva es original y los sprites son grandes y hasta emulan los rasgos físicos de los jugadores verdaderos.

• Sonido — 89
La voz del locutor da mucho ambiente y acapara todo el protagonismo en este apartado. No os la perdáis.

• Movimientos — 74
Ya sabemos que estos tiarrones son lentos y pesados, pero de ahí a que nos lo recuerden en el juego...



• Jugabilidad — 75
Bien por el control y los modos de juego, regular por los problemas de visión y por la lentitud. O sea, que un poco floja.

• Entretenimiento — 77
El justo para pasar un buen rato sin mayores pretensiones. Tras varios partidos, las jugadas terminan por repetirse.

• Opinión Por **Javier Abad**

'NBA Give' N Go' es la apuesta de **Konami** para **abrirse un hueco** en el espacio que hasta ahora ocupaba 'NBA Jam'. Los que jugasteis a la recreativa veréis similitudes gráficas como la **novedosa perspectiva trasera** y el aspecto de los jugadores. Añadidle la voz del «speech» y tendréis un póquer de virtudes técnicas que quedan disminuidas al hablar de la jugabilidad. Aquí priman la **escasez de espacio en la cancha**, los **problemas de visión** al atacar en la canasta más próxima al jugador y la **pesadez de movimientos**. Las diferentes competiciones y la participación de cuatro jugadores luchan por evitar que el programa se quede sólo en medianamente divertido.

• Recomendación — 80



Para los discípulos de Jordan y los que se dejaron enganchar previamente por la recreativa.

•Alternativas
La principal es **'NBA Jam T.E.'**. **'NBA Live 96'** ya pertenece al mundo de los simuladores.



Si no viste la película, al menos podrás echarte unas partiditas con ellos

Power Rangers The Movie



Te veo doble. *¿A cuál de los dos hay que golpear? Sólo al que se le ilumina la escafandra (a la izquierda, en la imagen)*



¡Vaya movimientos! *Pues no creáis, éste de la carambola es de los poquitos y tampoco es nada del otro jueves.*



Ranger esquiador. *Fase de descenso y a pegar golpes, sólo que esta vez sobre una tabla de snowboard.*

Han adquirido estos chicos una **fama impresionante**. No son Forrest Gump, ni seguramente hayan departido con el presidente de los EE.UU., pero llevan un carrerón los colegas, así a bote pronto, que a más de uno ya le ha sacado de cuentas en esto del marketing. **¿Cuál es el secreto de su éxito?** Ni idea, y no nos hagáis preguntas tipo *Telepizza*.

Aunque, pensándolo bien, ¿estará en la masa su secreto? La masa les ha seguido incondicionalmente y encima está comprando todo lo que sale de su factoría de éxito. Lo último de su horno tiene forma de cartucho y es la **versión Super Nintendo de la película** que estrenaron hace unos meses con éxito de talla infantil. Ahí estuvo también la masa en su papel (no, si al final lo del *Telepizza* es verdad) y por eso se espera que la versión *consolerizada claquetee* en las mentes del personal.

Para ello, **Bandai** se ha montado un ***beat´em up*** donde **uno o dos rangers simultáneos**, de entre los **seis a elegir al principio**, deben mover brazos y piernas para eliminar al lineal ejército de masillas que campa a sus anchas por el metro, aviones, barcos y supermercados.

Siete escenarios agradables, **tres *stages*** por decorado (excepto en el sexto, donde sólo hay dos) y una fórmula *como poco corta* de agredir: **escasos movimientos de ataque** y posibilidad de probarse un **súper traje** si se cogen todos los items adecuados. Consigues un arma especial, pero chico, dura un suspiro, así que lo mejor es que te olvides de ella.

La *gran* novedad de **este arcade**, sobre todo con respecto a la primera entrega que llegó a España hace más o menos un año, es la irrupción de **un nuevo y feroz enemigo llamado Ivan Ooze**. Un *stage* completo es para él. Otro es para huir de su mala leche.

Y ya que vamos de irrupciones, festejar que disponemos de **un ranger más** para masacrar a golpes a los masillos. Se trata de **Tommy**, el melenas que además hace de ranger blanco y cuyo traje parece aun más especial que el del resto. Por lo demás, nada nuevo bajo el sol. Y salvo la presencia del **modo dos jugadores** y la mala idea de **habernos dejado sin passwords**, inalterable, como el *Tetra Brik*. O sea que si te gustan los **Power Rangers**, éste es tu cartucho. Intenso, ¿eh?

Duran poco estas armas, pero pegan bien



Sólo cuando dispongáis del súper traje podréis optar al **armamento especial**. Para ello, nada, recogéis tantos items como demande vuestra barra de power y, ya está. Ahora, cada vez que pulséis fuego vuestro ranger **disparará flechas, pondrá en marcha su juego de espadas, lanzará sus puñales**.. Utilizad el arma especial sólo cuando lo necesitéis (dura muy poco si pegáis sin control) y tratad de que no os toquen. La barra baja rápidamente.

eStá En acCióN

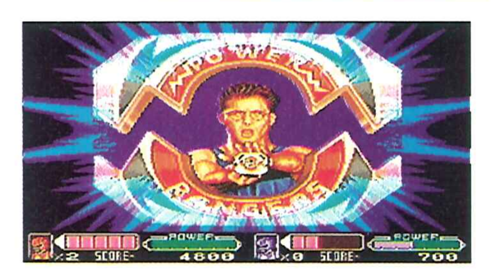
• *El título y algunos compases de la música.*

nO eStá En acCióN

• *El movimiento, la estructura del juego, su concepción y los escenarios.*



¿Detalles? *Entre los pocos detalles que destacaríamos del juego, echad un ojo al vuelo del paracaidista...*



Ahora soy un Ranger. *Unos cuantos items, hasta rellenar la barra de power, y asistirás a este espectáculo.*



Con dos es más fácil. *Juega con un amigo y te parecerá un camino de rosas. No tendrás problemas ni con los enemigos finales como el que aparece en la imagen.*







Un truco para llevar siempre el súper traje

De primeras, tú ranger y el del amiguete lucirán un look muy normal, muy estudiante de universidad californiana. Si quieres **conseguir el súper traje debes recoger los items** que se caen de los enemigos abatidos y, claro, **sin traje no hay arma especial**. Pues bien, para conseguir que los rangers gasten traje desde el principio, poned en marcha este truco. **En la pantalla de presentación: arriba, abajo, izquierda, derecha, X, B, Y, A**. Luego le das al Start y... marchando. Ahora tendrás que recoger los items de antes, pero esta vez para hacerte con el arma especial (ver recuadro parte superior).

BANDAI
Bandai of America

Megas: 12 Vidas: 3
Continuaciones: 4
Niveles de Dificultad: 2

• Tipo de Juego:
Línea 'beat´em up' en austero románico. Cumplidor scroll horizontal para una estructura serena, sosa, que casi permanece inalterable de principio a fin.

• Desarrollo:
7 fases con 3 subniveles, una de ellas con 2. Uno ó dos rangers, vestidos de calle, deben cascar a los malos. Súper traje al recoger los items adecuados.

• Tecnología:
Escasa, muy cortita y sin repercusión alguna en el resultado final. Vamos, que nos podíamos haber ahorrado el apartado esta vez.

• Duración:
Al principio, moco de pavo. Luego atacan por todas partes y hasta se ponen las cosas difíciles. Llegarás a la segunda fase sin problemas, luego sudarás un pelín.

• Gráficos — 69
Mediocres. De buen tamaño y agradables a la vista, pero recataditos y bastante abstemios en eso del detalle y del exceso.

• Sonido — 71
Marchosillo y a veces hasta desmelenado. Su ritmo acompaña el continuo zigzaguear de puños y piernas, pero a veces desafina.

• Movimientos — 60
Los Rangers parecen de cartón piedra, estilo serie TV. Acostumbrados a sus ridículos movimientos, no deberíamos quejarnos.

• Jugabilidad — 70
Ni hace falta ojear las instrucciones, ni se piden extrañas combinaciones de botones. Depende de tu habilidad y constancia.

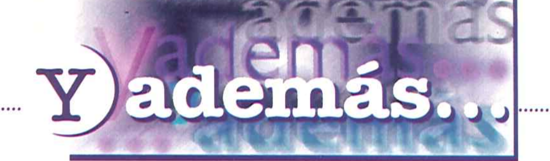
• Entretenimiento — 65
Un cartucho de los que te dejan igual, se juega y ya está. Salvo si eres fan de los Rangers, no sabrás por dónde agarrarlo.

• Opinión Por **Juan Carlos García**

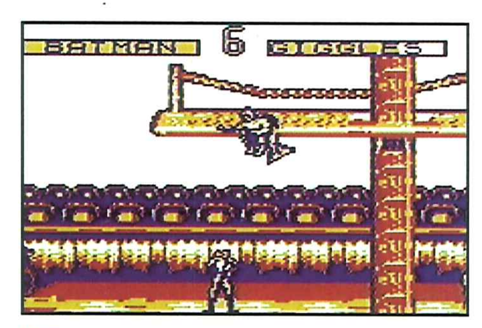
La fiebre Power Ranger se lo come todo, así que ¿por qué no se iba comer este cartucho? Visto de esta manera, ya se han acabado las valoraciones, pero como nosotros somos tan puntillosos vamos a dejar unas cuantas frases para la posteridad.
Por ejemplo, que estamos ante **un cartucho sin emoción**, tan limpio que no deja huella, que parece programado hace unos añitos; vamos que no incita a nada. Pero, ¿tan malo es? No, si malo no es. **Es plano, lineal y demasiado visto**.
¡Qué suerte que todo lo que tocan los Power Rangers se convierta en oro! Si este juego se llamara 'Pepe in Lost Falk', otro gallo le cantaría.
Y no hay más comentarios.

• Recomendación — 65
Sólo para fanáticos del 'powerrangeo'. El resto abstenerse. Aquí no encontrarán nada.

•Alternativas
Pues desde el primer **'Power Rangers'** hasta... ¿qué tal el propio **'Final Fight'**? ¡El uno!



Batman Forever

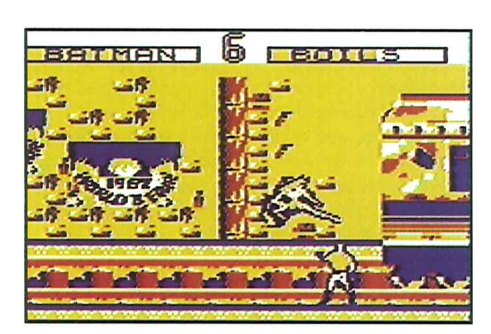


Game Boy Acclaim/Probe
Megas: 4 Vidas: 6
Continuaciones: 0
Niveles de Dificultad: 3

La llegada a la portátil de **'Batman Forever'**, el juego basado en la película del mismo nombre, viene marcada por unos **gráficos** que presumen de renderización, pero que a la hora de la verdad resultan tener una **calidad tan baja** que los personajes son meros contornos sin rasgo físico alguno.

Lo más salvable de este arcade es la alta gama de movimientos del murciélago, que además de poder elegir entre varias armas precisa de **movimientos** especiales para utilizarlas, aunque presentan una **velocidad dudosa**.

Por lo demás, el juego es un ***beat'em-up***, **igual que la versión de Super**, que se desarrolla esta vez en **cuatro fases**: el banco de Gotham City, el circo, la estación de metro abandonada y Claw Island. Ver el **desolador** panorama de la primera basta para hacerse una idea del resto de la aventura.



Sin forma. *En esta imagen, podéis apreciar con claridad cómo los sprites del juego son formas sin rasgo físico alguno.*



El hombre murciélago se pega **un batacazo** con este cartucho. Presume de técnica, pero al final resulta que todo es **un enorme farol**. Tirón de orejas para Acclaim.

Primal Rage

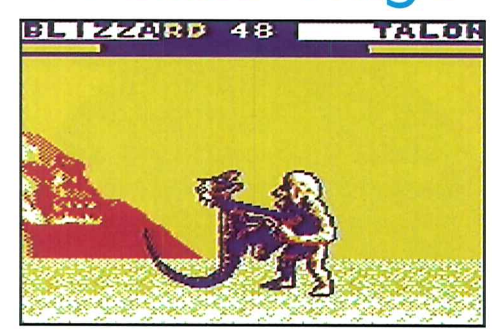
Game Boy T.W. Interactive/Probe
Megas: 4 Vidas: 1
Continuaciones: 10
Niveles de Dificultad: 8

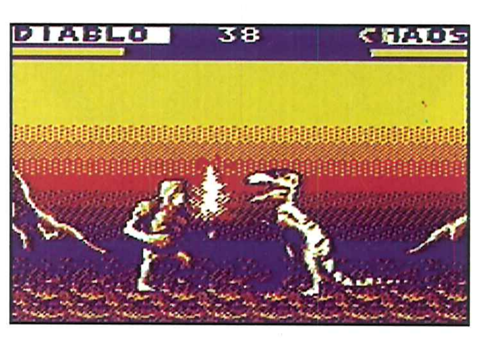
Los dinosaurios de **'Primal Rage'** no son tan fieros como parecen cuando se acercan a la pequeña de **Nintendo**. Esta versión para **Game Boy** presenta **sólo a seis personajes** del plantel original (Sauron, Blizzard, Talon, Chaos, Armadon y Diablo) y pierde algunos aspectos curiosos de la versión grande, como los humanos que podían ser devorados.

Los modos de juego son **dos inicialmente (historia y entrenamiento)**, aunque queda abierta la posible participación de **un segundo jugador si disponéis de un Game Link**.

Y si os preguntáis por los **gráficos**, digamos que el aspecto de los sprites no es malo, pero que por otra parte demuestran una **falta de cuadros de animación alarmante**.

Los **movimientos resultan tan pesados como los protagonistas**, por lo que a los combates les falta el vigor y la tensión necesarias para enganchar al jugador.





68

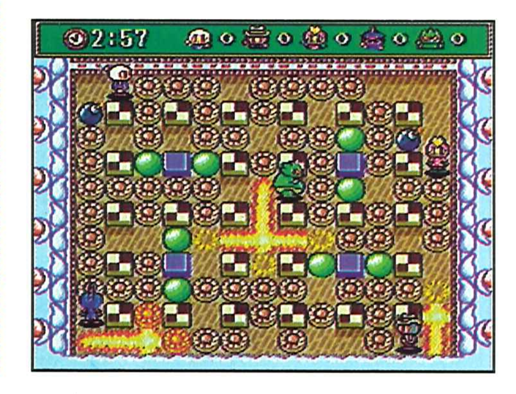
Los dinosaurios y la Prehistoria están de moda. Seguro que ése es el principal atractivo que tiene **esta conversión austera, difícil desde la recreativa a la portátil.**

Super Bomberman 3

Tras dos entregas anteriores que fueron un bombazo de jugabilidad (toma tópico), **Bomberman** retorna a la **Super** con un juego que mantiene la **misma esencia** de aquéllas (la mecánica es la misma), pero añade algunas mejoras para hacerlo todavía **más divertido**.

En el modo normal, pueden participar ahora **dos jugadores simultáneos**, una cifra que se amplía a cinco en el modo batalla (imprescindible adaptador), que enfrenta a todos contra todos o reúne a los jugadores por equipos.





Se han añadido nuevos items que aumentan vuestras posibilidades de *bombardeo*, e incluso unos canguros, los **Louies**, sobre los que podéis cabalgar. Si todavía no conocéis a Bomberman, estáis a tiempo de dejaros atrapar por él.

Super Nintendo Virgin/Hudson Soft
Megas: 16 Vidas: 4
Continuaciones: Passwords
Niveles de Dificultad: 0



Una nueva aventura del bombardero de Hudson Soft que para la ocasión incluye **nuevas mejoras** y que pugna por ser aún **más divertido y jugable** que las anteriores entregas.

Ampliar miras, que nos quepa todo, que no se quede ni un juego por comentar. **'Y Además...' nace en tiempos de avalancha de software, para que siempre estés al día de todo lo que sale a la venta.**

y además... y además... y además... y además... y además...

Izzy´s Quest for the Olimpics Rings

Super Nintendo
U.S.Gold/Alexandria
Megas: 16 Vidas: 3
Continuaciones: 0
Niveles de Dificultad: 3

La celebración de los próximos **Juegos Olímpicos** en **Atlanta** impulsa la salida del juego protagonizado por su **mascota**. Se llama **Izzy**, y es un indefinible ser que se dedica **durante las cinco fases a buscar los anillos olímpicos de plataforma en plataforma**.

Su **transformación** en temas relacionados con el deporte (jabalina, arquero, espadachín, etc.) es lo más destacado, pues **no** hace gala de unos **movimientos reseñables**. La **recogida de items** en forma de medalla olímpica es el único aliciente en unas fases carentes de intensidad. Gráficamente, resulta simpático y colorido, aunque **lejos de alardes técnicos**.





La mascota de los Juegos de Atlanta se marca **una aventura 'plataformera' de lo más normalita**. No destaca por ningún aspecto en concreto, pero no por ello deja de divertir.

y además... y además... y además... y además... y además...

Tetris 2

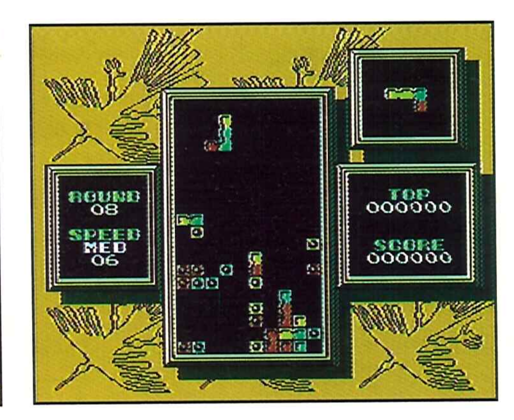
N.E.S.
Nintendo/Nintendo
Megas: 4 Vidas: 1
Continuaciones: Infinitas
Niveles de Dificultad: 3

Tras muchos meses sin novedades que llevarnos a los 8 bits, la N.E.S. vuelve a servir de anfitriona a un ¡¡nuevo juego!! Se trata de `Tetris 2', una reedición del famosísimo puzzle de Alexey Pazhitnov que tantas horas de sueño le ha robado a más de uno. Aunque el esquema sigue siendo el mismo de toda la vida, en esta segunda parte **los colores de las piezas son tan importantes como sus formas**, ya que el objetivo del juego es **eliminar un número de bloques determinado adosándoles piezas de su mismo color**.

A **un jugador o en modo versus**, contra la CPU o contra un rival que se os ponga a tiro, `Tetris 2' promete **alargar varios meses la vida de vuestra consola** por medio de **decenas de niveles** llenos de jugabilidad y adicción.

92

Si **tenéis NES**, aún disfrutáis con ella y os enrolla la movida Tetris, id a la tienda más cercana y **pillad este cartucho**. No os cansaréis en un año.



Porky Pig´s Haunted Holiday

Super Nintendo
Acclaim/Sunsoft Phoenix I.E.
Megas: 16 Vidas: 5
Continuaciones: Infinitas
Niveles de Dificultad: 3

Porky llega a la **Super** siguiendo la estela de todos los personajes **Warner** que lo han hecho anteriormente, pero protagonizando esta vez un juego de **carácter** marcadamente **infantil** (nada que objetar por ello) y tremendamente **simplón** (esto sí merece nuestra queja). La aventura transcurre a través de **seis fases** en las que las **plataformas** tienen un papel principal y en las que se ponen de manifiesto una mecánica poco trabajada y unos movimientos tan lentos como escasos.

Destaca el empleo de una **técnica** que responde al rimbombante nombre de **Chaos Mapping System** (Sistema de Planificación del Caos) y cuyo efecto consiste en **cambiar el clima en cada partida**, de forma que una fase que transcurre ahora soleada puede desarrollarse bajo un gran chaparrón la próxima vez que conectéis el juego. Por lo demás, los **gráficos** son brillantes y coloridos, aunque **sin** excesivas **complicaciones** (se salva algún efecto como el de un tronco que gira en **3-D**), y la música tiene poca relevancia en la acción.



El hombre del tiempo. *La mayor curiosidad de este juego es que en cada partida cambia el clima de las fases. Por lo demás, es un plataformas bastante normalito.*



Un juego simple y facilón. Ideal para que los **'peques'** de la casa **también le den a la consola**. Así que, ya sabéis, echad a vuestro hermano mayor... y al ataque.

y además... y además... y además... y además... y además... y además... y además...

EL PULSO

EL PULSO CAMBIA, LOS BUENOS JUEGOS PERMANECEN

El Pulso cambia de cara, pero su esencia permanece. Se deja llevar por un nuevo diseño, pero en el fondo habla de lo de siempre: de buenos juegos y de juegos no tan buenos. Lo único que hemos hecho ha sido ampliar lo que creíamos interesante y reducir lo que parece caduco. No hemos quitado, hemos traído algo de aire fresco.



LA PROMESA

Promesas así son fáciles de realizar, porque siempre suponen jugar sobre seguro.
Nos referimos a la que nos hacen Virgin, Disney y Nintendo con 'Pinocchio', un cartucho que reúne todas las condiciones para convertirse en **uno de los más vendidos de las Navidades**. Ya nos lo estamos imaginando: una abuelita que le quiere regalar un videojuego por Reyes a su nieto, pero uno que no sea de esos 'de pegarse'.
Total, que en la tienda le hablan de Pinocho y ella, sabedora de que Disney nunca la defraudaría, se lo lleva luciendo una sonrisa de oreja a oreja. Ya sabéis, 'Pinocchio', el cartucho que todas las abuelas querrían regalar.

SUPER NINTENDO

Pos.	Juego	Compañía • Género	Anterior
1	KILLER INSTINCT	NINTENDO • LUCHA	=
2	SUPER MARIO WORLD 2	NINTENDO • PLATAFORMAS	=
3	MORTAL KOMBAT 3	ACCLAIM • LUCHA	=
4	DONKEY KONG COUNTRY 2	NINTENDO • PLATAFORMAS	=
5	EARTHWORM JIM 2	VIRGIN • PLATAFORMAS	=
6	DOOM	OCEAN • ARCADE	=
7	TINTÍN EN EL TÍBET	NINTENDO • PLATAFORMAS/AVENT	N
8	I.S SOCCER DELUXE	KONAMI • FÚTBOL	7
9	MICROMACHINES 2	OCEAN • CARRERAS	N
10	ZOOP	VIACOM • PUZZLE	=
11	BATMAN FOREVER	ACCLAIM • BEAT'EM-UP	8
12	FIFA´96	E.A. • FÚTBOL	9
13	DONKEY KONG COUNTRY	NINTENDO • PLATAFORMAS	11
14	MECHWARRIOR 3050	ACTIVISION • ARCADE	N
15	MEGAMAN X2	CAPCOM • ACCIÓN/PLATAFORMAS	N
16	CASTLEVANIA X	KONAMI • ARCADE	12
17	PRIMAL RAGE	TIME WARNER • LUCHA	13
18	WEAPONDLORD	NAMCO • LUCHA	14
19	ILLUSION OF TIME	ENIX/NINTENDO • RPG	15
20	NBA GIVE´N GO	KONAMI • BALONCESTO	N

EL SUBIDÓN

El Subidón se dispone a darse el gustazo de abrir sus puertas nada más y nada menos que a **un juego de N.E.S.** Eran ya muchos meses sin que la veterana de Nintendo recibiera alguna novedad, así que vamos a darle rienda suelta a nuestra vena nostálgica proclamando a **'Tetris 2' como el título que más posiciones ha subido en los últimos 30 días**. Puede sonar a trampa, porque el juego es una novedad, pero es que su simple aparición ha servido para poner patas arriba una lista tan llena de telarañas como la de N.E.S. Además, ¡qué demonios!, acontecimientos como éste puede que no se vuelvan a repetir, así que nadie puede negarnos el derecho a aprovechar la ocasión que se nos ha presentado.

LA ENTRADA + FUERTE

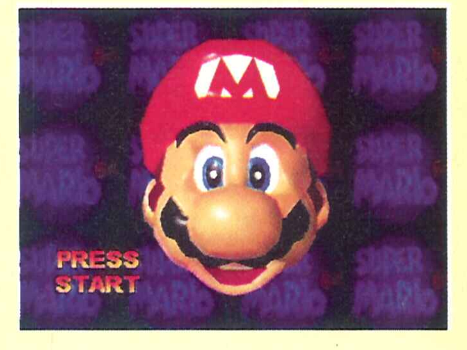
Este mes hacemos hueco para recibir a **Tintín**, uno de los grandes del cómic, que se nos ha tenido que ir **hasta el Tíbet** para honrarnos por fin con su esperado cartucho de Super. Aunque sea un tópico, aquí vale aquello de que 'viene a llenar un vacío' en los 16 bits, y además lo hace en plan arrasador, pasando directamente a codearse con 'monstruos' como los que le acompañan en los primeros puestos de nuestro Top-20. Lo dicho, que por mucho frío que haga en la tierra del Yeti, **el cartucho se presenta caliente, caliente.**



GAME BOY

1	STREET FIGHTER II	CAPCOM • LUCHA	=
2	DONKEY KONG LAND	NINTENDO • PLATAFORMAS	=
3	KILLER INSTINCT	NINTENDO • LUCHA	3
4	ZOOP	VIACOM • PUZZLE	N
5	EARTHWORM JIM	SHINY • PLATAFORMAS	3
6	WORLD HEROES 2 JET	TAKARA • LUCHA	5
7	KIRBY´S DREAM LAND 2	NINTENDO • PLATAFORMAS	6
8	WARIO LAND	NINTENDO • PLATAFORMAS	7
9	JUNGLE STRIKE	OCEAN • ARCADE	8
10	MONSTER MAX	ACCLAIM • ESTRATEGIA	9

EL + BUSCADO

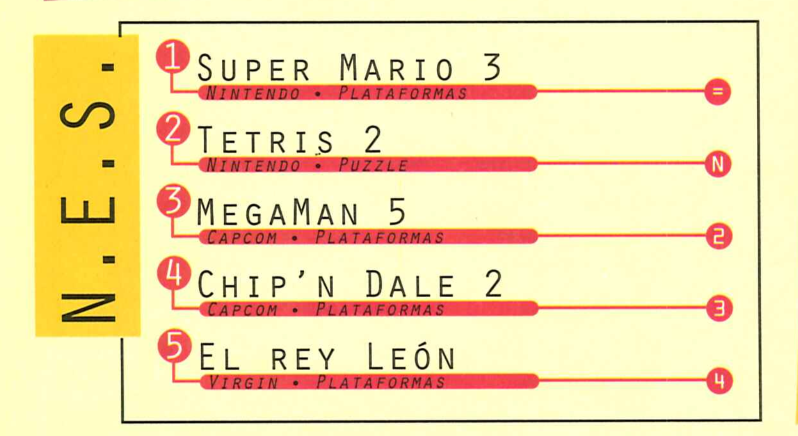


El único, el incomparable, el genial Mario. Y que conste que no nos estamos refiriendo al RPG, sino a **'Super Mario 64'**. Sí, al de Ultra 64; ése al que se pudo jugar en el Shoshinkai Show de Tokio; ése que dejó a todos con la boca abierta; ése que queremos tener ya mismo; ése que...¡aahh!¡fkañsdk! (Nota de la Redacción: Pedimos disculpas por este incidente, pero problemas psíquicos de nuestro compañero nos obligan a cortar aquí. Aprovechamos para desearle una pronta recuperación y que su paso por el psiquiátrico sea sólo cuestión de días).

EL REY DEL Nº 1

Más que a un juego, el galardón va a ir a todo un género, **el de la lucha**, que lleva varios meses copando los primeros puestos de las listas de Super y Game Boy. Allí están instalados 'Street Fighter II' y 'Killer Instinct', tan ufanos y tan seguros de sí mismos. ¡Y a ver quién es el guapo que se atreve a discutirle el puesto a gente como Fulgore o Ryu!

N.E.S.



1	SUPER MARIO 3	NINTENDO • PLATAFORMAS	=
2	TETRIS 2	NINTENDO • PUZZLE	N
3	MEGAMAN 5	CAPCOM • PLATAFORMAS	2
4	CHIP'N DALE 2	CAPCOM • PLATAFORMAS	3
5	EL REY LEÓN	VIRGIN • PLATAFORMAS	4

EL MEDIOCRE

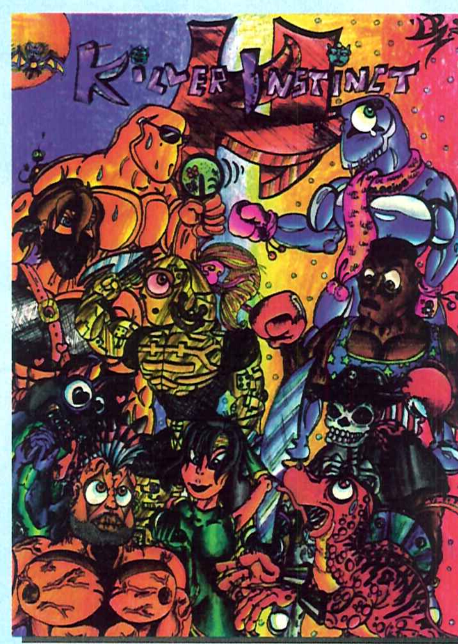
No nos gusta nada tener que decirlo, pero esta vez casi son multitud los juegos que visitan El Mediocre. Comenzamos con **'Power Rangers. The Movie'**, uno que se empeña en darle la razón al que inventó aquello de que segundas partes nunca fueron buenas. Claro, que la portátil tampoco se libra del ataque a dos bandas de **'Batman Forever'** y de los dinosaurios de **'Primal Rage'**, dos 'joyas' que no han merecido ni siquiera entrar entre los diez títulos de la lista de Game Boy. Igual que **'Wrestlemania. The Arcade Game'** (y sus 32 megas) en la de Super.

ZONA ZERO

Los *mejores* de los dibujos ganadores del concurso Killer Instinct



Jordi Boch Rabert (Santa Coloma de Farnés)



Laura Pérez Sequer (Zaragoza)



Roberto Duarte Esteban (Madrid)

Guillermo Miguel March Dols (Palma de Mallorca)

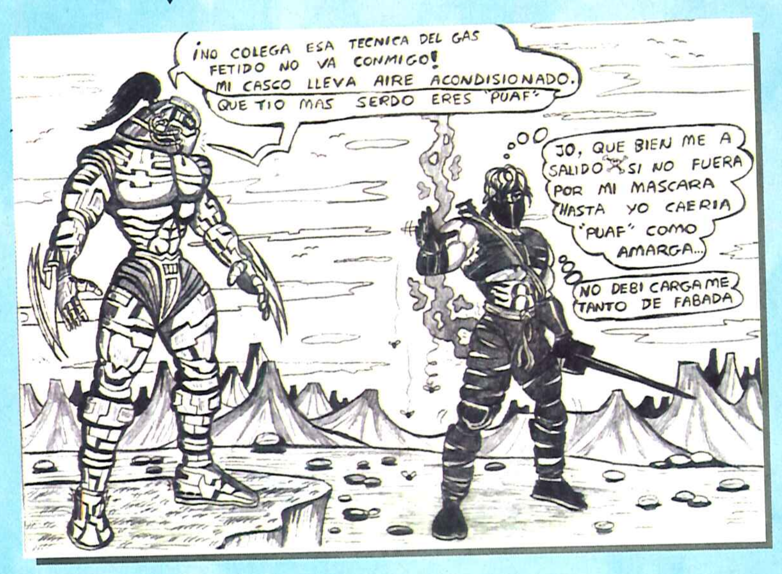




José Reigal Criado (Córdoba)

Gabriel Fernández Gonzal (Sevilla)







Santiago Ortiz Pérez (Granada)



Fernando Monllor Pérez (Alicante)



José Antonio Méndez Parra (Badajoz)



Francisco José Bermúdez Carvajal (Córdoba)



Sandra González Castillo (Málaga)

ZONA GOLFA

Se llama Luis Rojas Marcos es sevillano, tiene 52 años y trabaja de psiquiatra ¡en Nueva York! Con tan pocos datos, a uno sólo se le ocurre pensar ¡qué internacional es este tío!, pero poco más. El psiquiatra fue nombrado hace unos meses **presidente de los hospitales públicos de Nueva York**, o sea que el Sr. Rojas se ha hecho cargo de 16 hospitales y 23 centros de diagnóstico, que así a bote pronto representan algo así como 9.200 camas ocupadas al 90% durante todo el año por esa legión de maltratados que lo ha perdido todo. ¿A que ya pensáis otra cosa de Don Luis? Sí, que es internacional y listo, una persona importante. Pues bien, a lo que íbamos. **Una de sus aficiones favoritas es marcarse unas partidas a su Super Nintendo** cuando llega a casa, tan cansadito. En la foto, publicada por El País semanal con fecha 19 de noviembre, **le vemos disfrutando como un loco del genial 'F-Zero'**. No veáis cómo relaja.



¿Qué, os moló el debú de esta sección el numero pasado? Pues aquí seguimos, como podéis comprobar, fieles a los principios que os anunciamos entonces. Hemos decidido ser unos golfos y colocar en estas páginas cosas originales y diferentes sobre el mundo Nintendo. Pero recordar que necesitamos **vuestra ayuda, en forma de cartas**. Hay mucho que contar, que vacilar... Así que ya sabéis, **si** sois de los que **os reís hasta de vuestra sombra**, ¿a qué esperáis? Y recordar que, aquí, lo único que regalamos es el sentido del humor.

Zona Golfa
Nintendo Acción
C/Ciruelos, 4. 28700
San Sebastián de los Reyes





El ránking del mes va este ídem de niñas, de chicas... de videojuegos, claro. Ahí van los cartuchos donde se puede admirar a las modelos jugables más cotizadas de este universo.

- **'Killer Instinct'** (B. Orchid y sus redondeadas formas).
- 'Street Fighter' (Chun Li, el discreto encanto de la fuerza. O Cammy, ¡vaya miradita!).
- **'Double Dragon'** (Dominique y su 'look' sadomaso con liguero y látigo).
- **'Final Fight 2'** (Maki, por lo que deja ver y nadie ha visto aún).
- 'Power Rangers' (Kimberly, lleva un traje rosa y reparte golpes como panes).
- **'Sailor Moon'** (Un conjunto de lo más provocativo).
- **'Ranma 1/2'** (Ranma, el gusto por lo ambiguo).
- **'Revolution X'** (Ellas en bikini, recluidas entre rejas).
- **'Alien 3'** (La Ripley, y su tesón 'calvicio').
- **'Mortal Kombat'** (Kitana, Meleena, Sonya, Sindel, mujeres mortales).
- **'Retorno del Jedi'** (La princesa, por sus ¿saltitos?).

10 preguntas sin respuesta

¿Cuándo llegará a España Ultra 64?

¿Dónde están los 2 personajes que 'le faltan' a la versión SNES de 'Wrestlemania. The Arcade Game'?

¿Qué fue de Linterna Verde -'Green Lantern'- tras el anuncio a bombo y platillo por parte de Ocean de que ya estaba todo hecho?

¿Dónde están las rayas rojas de la camiseta del At. Madrid en el 'FIFA 96' de Super?

¿Cuántos juegos para 16 bits va a lanzar Virgin a lo largo del 96?, ¿0, 1, 2...?

¿Fichará Carlos Sáinz por Nintendo Acción cuando se quede sin equipo para el año que viene?

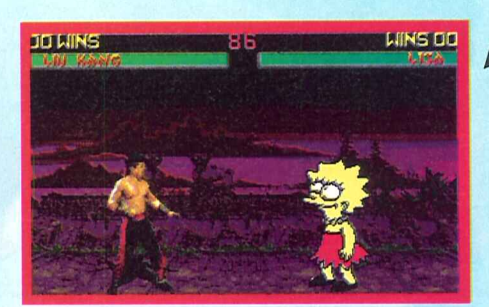
¿Cuándo se decidirá Infogrames a hacer un juego de Mortadelo y Filemón?

¿Cuántos 'Mortal Kombat' habrá de aquí al año 2.000?

¿Para qué sirve el chip C4 en 'MegaMan X2'?

¿Cuántas variaciones de Star Trek, la serie, quedan todavía por llegar en forma de videojuego?





A ver, el concurso de este mes. ¿De qué juego hablamos? Tómenselo con tiempo, ajusten sus neuronas y sobre todo no se pongan nerviosos. Cronómetro y en marcha. Tic, tac, tic... ¡¡'Street Fighter'!!, ¡¡'Los Simpsons'!!, ¡¡'La caída del Imperio Romano!! Pero hombre, paren el crono. ¿No ven ustedes que se trata, simplemente, de 'Mortal Kombat 3'? Ya, pero... es que no son los luchadores habituales. ¿Y dónde si no va a estar la gracia de publicar aún más cosas sobre 'Mortal Kombat 3'? En la vacilada, claro. En la vacilada que se traen unos cuantos locos que utilizan Internet para dar a conocer sus atributos artísticos. He aquí algunos de sus trabajos, en cuanto tengamos más y mejores, tranquilos que os los enseñaremos. Faltaría más, para algo están estas páginas golfas.

Un par de cosas sobre 'DOOM'



La primera, extractos de un fórum 'on line' con invitados de lujo. Jay Wilbur, uno de los fundadores de Id Software; Kelly Zmack, desarrollador de Sculptured, el grupo que se encargó de la versión 'DOOM' en SNES; y Harry Teasly, de Williams, uno de los resposanbles del venidero 'DOOM' de Ultra 64. Aquí tenéis algunos momentos de la conversación:

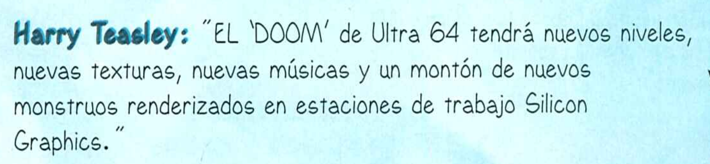


Kelly Zmack: "'DOOM' en Ultra 64 será significativamente mejor que el resto de versiones respecto a su nivel gráfico. Tendrá una paleta de color de 24 bits con 'bilinear interpolation', lo que significa que los gráficos serán más suaves y no pixelarán cuando nos acerquemos."

Kelly Zmack: "Creemos que la versión de Super Nintendo es superior a la de 32X."



Jay Wilbur: "El 'DOOM' de Super Nintendo es el 'DOOM' original y a pantalla completa."

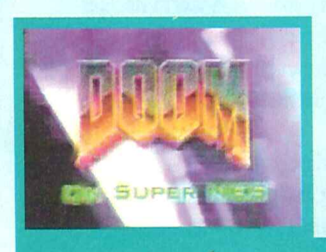


Harry Teasley: "EL 'DOOM' de Ultra 64 tendrá nuevos niveles, nuevas texturas, nuevas músicas y un montón de nuevos monstruos renderizados en estaciones de trabajo Silicon Graphics."



Jay Wilbur: "La película de 'DOOM' con Schwarzenegger está aún en proceso. Estamos esperando a que Universal Studios dé su visto bueno a lo hecho hasta ahora."

Jay Wilbur: "Id no permite censores a la hora de trabajar."

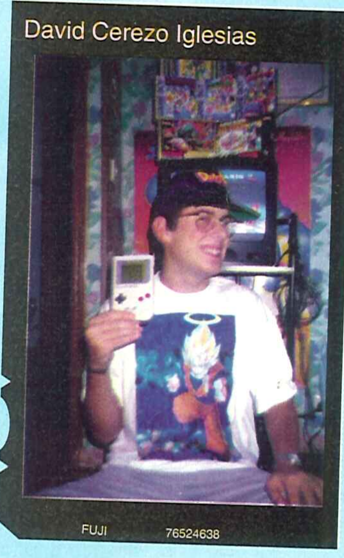


Interesante, ¿no? Pues nos queda otra cosa de las de chuparse los dedos: el 'spot' televisivo de 'DOOM' que circula estos días por las principales cadenas de los EE.UU. Publicamos las mejores imágenes de un anuncio que dura 17 segundos e intercala una mezcla brutal entre sensaciones reales y sensaciones en juego. Todo, con final místico. Que ustedes lo disfruten.

¡Ahora, tu imaginación tiene premio!

Son los lectores más originales del mundo


Arturo Salmerón Rodríguez


David Cerezo Iglesias

La fidelidad de nuestros lectores alcanza niveles preocupantes. Arturo, sólo esperamos no ser la fuente de tu inspiración. David es más tradicional. Y es que cada cosa tiene su momento.



Esta calculadora puede ser tuya

Las cartas a: HOBBY PRESS, S.A.
"NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4
28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis:
ZONA ZERO. LA FOTO

especial Los mejores

THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN
SUPER NINTENDO

❑ Batclaves:
• Para ir a POISON IVY:
VERDE ROJO ROJO
VERDE AZUL
VERDE ROJO VERDE
ROJO VERDE AZUL
• Para ir a FOWL PLAY:
ROJO AZUL ROJO VERDE
AZUL ROJO AZUL
ROJO
AZUL VERDE ROJO VERDE
• Para ir a CAT LEVEL:
ROJO ROJO ROJO VERDE
VERDE ROJO VERDE
ROJO ROJO VERDE ROJO
ROJO ROJO ROJO
• Para GAUNLET LEVEL:
AZUL
VERDE AZUL
AZUL AZUL ROJO ROJO
ROJO AZUL

BATMAN RETURNS
SUPER NINTENDO

❑ Batman extras y nueve continuaciones:
Para conseguir 10 Batman ve a la pantalla de opciones y marca la palabra REST. Entonces, y con el mando del segundo jugador, presiona dos veces ARRIBA, dos veces ABAJO, L, R, L, R, B, A, B, A.

Pero si lo que quieres son continuaciones extras, en la misma pantalla y bajo los mismos parámetros, presiona ARRIBA, X, L, Y, ABAJO, B, R, A, ARRIBA, X. Sonará un pequeño tono. Empieza a jugar en ese momento.

BEAUTY & BEAST
SUPER NINTENDO

❑ Pasar de nivel:
Pausa el juego y presiona IZQUIERDA, Y, L, ABAJO. Si el juego se 'despausa' por sí mismo, el truco habrá funcionado. Entonces, tan sólo tienes que presionar L y SELECT cuando quieras avanzar de nivel. Ya ves, así de fácil y así de escueto como te lo contamos.

CLAYFIGHTER T. E.
SUPER NINTENDO

❑ Menú secreto:
Elige la opción GAME START de la pantalla de selección. Cuando aparezca la pantalla en la que se escogen los luchadores, eligeel que quieras y rápidamente presiona SELECT e IZQUIERDA al mismo tiempo. De esta manera, podrás acceder al menú secreto para alterar las opciones.

CLAYFIGHTER 2
SUPER NINTENDO

❑ Jugar con los jefes:
Para jugar con ICE, mantén pulsado el botón B y luego presiona ARRIBA, L, L, L, DERECHA en la pantalla de título.

Para jugar con SPIKE, mantén R y haz X, B, B, A, Y, IZQUIERDA en el mismo sitio de antes. Para manejar a THUNER mantén ARRIBA-IZQUIERDA en el pad y luego haz Y, B, X, B, B, X, A.

• Poder jugar con nuevos personajes:
A JACK, el pulpo, le conseguirás presionando y manteniendo pulsado ARRIBA y luego X, A, R, R, Y, A. El DR. PEELGOOD aparece en pantalla presionando y manteniendo IZQUIERDA para luego hacer B, Y, Y, A, Y.

• Velocidad a tope:
Juega en modo Torneo y cuando la computadora se enfrente a su ídem resetea la consola. Enciende de nuevo la máquina y ve a las opciones. La velocidad estará al máximo.

CRASH DUMMIES
GAME BOY

❑ Acceder a un nivel avanzado:
Para acceder directamente al séptimo nivel basta con introducir el password 0477.

CRUIS'N USA
ULTRA 64 RECREATIVA

❑ Nuevos coches para elegir:
Sitúate en la cabina de conducción, echa la moneda y, al mismo tiempo, presiona y mantén pulsado el botón a la vista 2. Justo hasta que aparezca la pantalla de selección de autos. Veréis cómo incluye un coche de policía, un autobús y otros modelos que los ingleses llaman Crazy Cars.

DAFFY DUCK: THE MARVIN MISSIONS
SUPER NINTENDO

❑ 50 patos:
Empezad un nuevo juego y cuando en la pantalla veáis un texto que diga "WHERE THERE'S DUCK, THERE'S FIRE" presionad L, L, R, R, ARRIBA, D, Y, A, B, X. Una voz dirá: "Mother!" No lo dudéis, es cosa hecha.

DOUBLE DRAGON V
SUPER NINTENDO

❑ Finishing moves:
He aquí los movimientos finales de algunos personajillos de este juego:

Billy Lee: Presiona puñetazo fuerte (FP) cuando a tu adversario sólo le quede un punto de energía.

Jimmy Lee: Presiona la patada fuerte (FG) en las mismas condiciones.

Bones: Presiona el puñetazo medio (MP) cuando a tu contrincante le pasa eso que le tiene que pasar.

Trigger Happy: Presiona la patada suave (SG).

Dominique: Pulsa el puño medio (MP).

Jaw Breaker: Ahora el puñetazo fuerte (FP).

DEMON'S CREST
SUPER NINTENDO

❑ Toda la vida y todos los items:
Para conseguir toda la CAMPAÑA 4: KP38W#86W0S# y lo siguiente en el lugar destinado a las claves:

FDQP
QRMB
FGNH
GTKL

• Y para todo lo anterior más la piedra del cielo:
QFFF
KNRR
DDLR
XGTQ

• Sin enemigos:
RBNL
XHGB
VGBB
LYLD

DONKEY KONG COUNTRY
SUPER NINTENDO

❑ Rellenar el marcador de vidas:
Entrad en Jungle Hijinxs!, coged la vida del interior de la casa de Donkey y salid de nivel pausando el juego y presionando SELECT. A continuación, volved a entrar, coged de nuevo la vida y repetid la operación tantas veces como queráis.

• Atravesar Mine Cart Carnaje!:
Al comienzo del nivel, encontráis un barril DK junto a otro que os impulsa sobre la vagoneta de turno. Bien, pasad de los dos y dejaos caer pegaditos a la pared como os indica la flecha. Seréis transportados casi hasta la salida del nivel. Uff!! Ya veréis qué viaje.

• Cómo conseguir 50 vidas:
Acudid a la pantalla de selección de partidas y situaos sobre la opción "Erase Game" para, a continuación, pulsar B, A, R, R, A, L en vuestro pad.

DRAGON BALL Z 3
SUPER NINTENDO

❑ Modo Turbo y alimentar fuerza y resistencia:
El juego tiene dos modos Turbo. Uno se consigue pulsando, durante la presentación, los botones X, Y, R, L al mismo tiempo en el mando dos. El otro Turbo se hace con X, Y, R, L, A, B también a la vez y en el mando 2.

Para que sepáis que ha salido el truco, debe aparecer la frase "Ultimate Menace" en la pantalla.

Si queréis aumentar la fuerza de vuestro luchador, pulsad los siguientes botones en plena conversación:

• Doblar la fuerza: ARRIBA, L, ABAJO, Y.

• Aumentar fuerza, resistencia, aura amarilla con rayos: L, R, ARRIBA, ABAJO,

Trucos del 95

Y, X, IZQUIERDA, DERECHA.
• **Triplicar la fuerza:** IZQUIERDA, L, R, DERECHA.
• **Cuadruplicar la fuerza:** ABAJO, X, ARRIBA, R.
• **Para hacer que Trunks regrese del futuro:** ARRIBA, X, ABAJO, B, L, Y, R, A.

EARTH WORM JIM
SUPER NINTENDO
❑ Pasar de nivel:

Para pasar de nivel, basta con que presiones la siguiente combinación en el pad de control:

PAUSA, A+X, B+X, B+X, A+X, QUITAR LA PAUSA

• **Para descubrir a los programadores:** Pausa el juego y haz Y, A, B, B, A, Y, A, B.
• **100% de energía (una sola vez):** A, B, X, Y, Y, X, B, A.
• **9 disparos de plasma (una sola vez):** A, A, B + botón L, A, A, X, B + botón L, X.

FLINTSTONES
SUPER NINTENDO
❑ Claves prehistóricas:
• **Final del nivel Jungle:** BAM BAM MAKES SMALL ROCKS
• **Final del nivel Volcano:** CLIFF HIDES HOT JUICE
• **Final del nivel Bedrock:** BETTY PICKS BLUE RIBS
• **Final del nivel The Machine:** ORANGUTAN DRAWS HAIRY FRUIT
• **Final del juego:** HOAGIE TAKES COLD TREES

HAGANE
SUPER NINTENDO
❑ Infinitas continuaciones:

En la pantalla de opciones, escuchad las siguientes melodías en este orden: 9, 8, 7, 6. Y ya está, continuaciones infinitas. Ni más ni menos.

I.S.SOCCER
SUPER NINTENDO
❑ Victoria asegurada:

Elige a Brasil y marca un tanto al equipo contrario. Una vez que saques desde el centro del terreno de juego, tienes que recuperar la pelota y no hacer nada más. Simplemente esperar a que finalice el partido. Es realmente imposible que el equipo rival te arrebate el esférico. ¡Así cualquiera!

I. S.S.DE LUXE
SUPER NINTENDO
❑ Un árbitro 'perruno':

Nuestro amigo Joaquín Lospitas Bayer, de Sevilla, nos dice que para transformar al árbitro en un can basta con presionar ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B, A con el pad 2 y en la pantalla de título. Si el truco ha funcionado, oiréis ladrar a un perro.

JUNGLE STRIKE
SUPER NINTENDO
❑ Claves:
• **Campaña 2:** 8PSW9#83C0QT
• **Campaña 3:** WPVZRY8440Q#
• **Campaña 4:** KP38W#86W0S#

KILLER INSTINCT
SUPER NINTENDO

❑ Colores: Para cambiar el color de vuestro luchador, basta con que presionéis ARRIBA y ABAJO en el mando direccional durante la pantalla de selección del personaje.

❑ Escenarios: Id al modo Dos Jugadores, seleccionad personaje y, sin cogerlo, presionad ARRIBA + Y al mismo tiempo en los dos mandos hasta que aparezca la pantalla de Versus.

❑ Recuperación: Para mantenerte con vida unos segundos más, gira el botón direccional rápidamente cuando la pantalla se ponga roja.

❑ Random Select: Para que sea la computadora la que escoja luchador aleatoriamente en vez de vosotros, presionad ARRIBA + START en la pantalla de selección de personaje.

❑ Una canción más: En el CD que incluye este juego, no hay 15 melodías, sino 16. Para escucharla debéis ir al dígito 30 del CD.

LA MASCARA
SUPER NINTENDO
❑ Un menú súper secreto:

Para acceder al menú, basta con presionar A, B, X, Y, L, R, L, A y B. ¿Y qué es lo que veis?

MICHAEL JORDAN
SUPER NINTENDO
❑ 34 vidas gracias a un password:

Y aquí lo tienes: 0D6ZTCPCBQ4

MIGHTY MORPHING POWER RANGERS
SUPER NINTENDO
❑ Códigos:
• **Un jugador:**

FASE 2: 3847 FASE 5: 1970
FASE 3: 5113 FASE 6: 8624
FASE 4: 3904 FASE 7: 2596

• **Dos jugadores:**

SCORPINA: 00411
COLOSUS: 1007
SEGUNDO COLOSUS: 1212

MAXIMUM CARNAGE
SUPER NINTENDO
❑ Unas cuantas ventajas:

Las siguientes combinaciones de teclas deben ser introducidas en la pantalla de presentación.

• **Recuperar la barra de energía:** IZQUIERDA, L, A, X, Y, SELECT.
• **Cinco continuaciones:** ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, A, B, SELECT.
• **Cinco vidas:** ABAJO, Y, B, R, L, SELECT.

MEGAMAN III
N.E.S.
❑ Claves robóticas:

A0, A1, A3, B3, D2
B3, C1, C3, D1, D2
A3, B3, C2, C3, D2
A1, B0, B1, C1, D1
A2, B1, B2, C0, D1

MEGAMAN X2
SUPER NINTENDO
❑ La clave definitiva:

El código para acceder a la última fase es:
•3553 •22825 •3684 •6251

MICROMACHINES
SUPER NINTENDO
❑ 6 vidas extras:

Finaliza tercero en la carrera de yates y entonces presiona ARRIBA, SELECT y B simultáneamente. La pantalla se pondrá de color azul. En ese momento, debes presionar START y encontrarás todas las bonificaciones esperadas.

MR. TUFF
SUPER NINTENDO
❑ Passwords:
• **Bad Land Castle:** LLBTVRSMRT
• **Nuclear Land:** XCLLNTKTBSH
• **Toxic Swamp:** JHN(CORAZON)CCTTWNS
• **Fire Zone:** SMNNDGRFNKL
• **Bonus Land:** (CORAZÓN)STTYPNTTTY(CORAZÓN)

OBELIX
SUPER NINTENDO
❑ Claves y niveles:

Para acceder a cualquier fase o subfase del mapeado, espera a que aparezca el logo de Infogrames y una vez que estés allí presiona IZQUIERDA, R, DERECHA, L, X, A.

Pero si quieres llegar por medio de las claves, aquí las tienes:

GRECIA: CHICA - JEFE - OBÉLIX - IDÉFIX
HISPANIA: CHICA - ASTÉRIX - IDÉFIX - OBÉLIX
BRITANIA: IDÉFIX - CHICA - DRUIDA - OBÉLIX
HELVETIA: ASTÉRIX - OBÉLIX - IDÉFIX - DRUIDA

PAC-ATTACK
SUPER NINTENDO
❑ Nivel 100 y nivel de bonus:

Para encontrarte a las primeras de cambio en el nivel 100, introduce el si►

guiente código en la pantalla correspondiente: LST.

Y si quieres echarte una partidita en el nivel de bonus, pues lo tienes fácil, prueba con este otro: JFK.

JURASSIC PARK 2

SUPER NINTENDO

❑ Vidas infinitas:

Introducid la siguiente combinación en la pantalla de misiones:

L, L, L, R, R, R, L,L, R, R, L, R, L, L, R, R, L, L, L, R, R, R.

NBA JAM T.E.

SUPER NINTENDO

❑ Nuevos personajes:

Te lo explicamos en cada truco, pero por si acaso, que sepas que cada inicial debe ser introducida pulsando START más la letra que aparece a continuación.

- **Asif Chaudhri:** A (cualquier botón), M (START+A), X (START+Y).
- **Alex de Lucia:** X (START+A), Y (START+B), Z (START+A).
- **Brett Gow:** (START+A), G START+B), N (cualquier botón).
- **Wes Little:** H (START+A), T (cualquier botón), P (START+Y.
- **Neil Hill:** N (START+A), D (START+B), H (START+A).
- **Larry Bird:** B (START+A), R (START+Y), D (START+A).
- **Mascota de los Bulls:** B (START+B), N (cualquier botón), Y (START+Y).
- **Mascota de los Hornets:** H (cualquier botón), G (START+y), o (START+A).
- **Mascota de los Suns:** G (cualquier botón), O (START+B), R (START+B).
- **Mascota de los Wolves:** C (START+A), R (START+B), N (cualquier botón).
- **Bill Clinton:** C (START+A), I (cualquier botón), C (START+B).
- **Hilary Clinton:** H (cualquier botón), C (START+B), - (cualquier botón).
- **Príncipe Carlos:** R (START+B), O (START+A), Y (cualquier botón).
- **Jazzy Jeff:** J (START+Y), A (START+A), Z (START+A).
- **Will Smith:** W (START+Y), I (START+B), L (cualquier botón).
- **MCA:** M (START+B), C (START+B), A (cualquier botón).

NOTA. Todos los trucos que vienen a continuación deben ser introducidos en la pantalla que se titula Tonite's Match Up.

- **Mostrar el porcentaje de acierto:** ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, DERECHA, B.
- **Siempre "on fire":** ABAJO, DERECHA, DERECHA, B, A, IZQUIERDA.
- **Modo Turbo:** B, B, B, A, ABAJO, ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA.
- **Elevado porcentaje de triples:** ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, B, B, A.
- **Mates de locura:** IZQUIERDA, DERECHA, A, B, B, A.
- **Pase 'teletransportado':** ARRIBA, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, A, ABAJO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, B.
- **Parqué resbaladizo:** A, A, A, A, A, DERECHA, DERECHA, DERECHA, DERECHA, DERECHA.

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

SUPER NINTENDO

❑ Continuaciones ilimitadas:

En el primer nivel, pierde todas las vidas. Cuando aparezca la pantalla de continuaciones presiona B tres veces. El contador cambiará de tres a nueve y la cuenta atrás se detendrá, lo que supone que tienes continuaciones infinitas.

POWER RANGERS: THE MOVIE

SUPER NINTENDO

❑ Súper trajes desde el principio:

En la pantalla de presentación, presiona ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, X, B, Y, A y START. Si las letras del logo cambian a color azul, es que el truco ha funcionado.

PREHISTORIK MAN

SUPER NINTENDO

❑ Selecciona nivel:

Acude a la pantalla de opciones y sitúate sobre la palabra EXIT mientras mantienes pulsada la tecla L, para después presionar START y salir del menú.

A continuación, tendrás que mover el cursor a la opción GAME START, mantener pulsada R y presionar START. Pulsando SELECT pasarás las distintas fases del juego.

PRIMAL RAGE

SUPER NINTENDO

❑ Jugar al vóleibol con los humanos:

Para activar este truco, necesitas empezar una partida a dos jugadores en el escenario <u>La Caverna</u>, que quede tiempo suficiente en el reloj, que no haya empate y que entre los dos jugadores voleéis al humano hasta 8 veces consecutivas. Entonces, debes hacer lo siguiente: atonta a tu rival para que se le acerque un humano; luego, golpéale y envíale hacia tu rival. Si tu contrario, ya recuperado del golpe, te envía de nuevo al humano y sois capaces de jugar con él 8 veces seguidas, veréis una red y a un humano haciendo de árbitro.

❑ Jugar a los bolos:

<u>Cómo activar el Cheat Mode:</u> Una partida a dos jugadores, ambos Armadon, en cualquier escenario. <u>Cómo hacerlo</u>: Los dos Armadon deben realizar tres Giros Mortales (*Spinning Death*) simultáneos y consecutivos. Diez humanos harán de bolos y el Giro Mortal se encargará de bolearlos.

❑ Que llevan vacas del cielo:

<u>Cómo activarlo</u>: Una partida a dos jugadores en el escenario de Las Ruinas. Uno de los jugadores debe ser Chaos. <u>Cómo hacerlo:</u> Los dos primeros combates quedan en empate y en el tercero se decide la contienda. Haz que Chaos suelte uno de sus Gases Tóxicos (*Fart of Fury*) cuando el segundero marque CERO en pantalla y la partida vaya a muerte súbita.

PROBOTECTOR 2

GAME BOY

❑ Más claves:

FASE 2: MDMG
FASE 3: MDWC
FASE 4: IZKC
FASE 5: 3LQW

PUTTY SQUAD

SUPER NINTENDO

❑ Claves finales:

- **Jumble Street:** WWFPM
- **The Wizard's Frozen Garden:** GXDKP
- **Cloud Castle:** YVLPD
- **The Tomb of King Phut:** JPSWS
- **Vidas infinitas:** Es un truco doble. Proporciona vidas infinitas y permite pasar de nivel. Lo primero, pausa el juego en cualquier momento y haz esta combinación: R, A, L, L, Y. Para saltarte la fase, haz simplemente SELECT con el juego en pausa.

REN AND STIMPY

SUPER NINTENDO

❑ Pasar de nivel:

Presiona IZQUIERDA, DERECHA, A, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, B, DERECHA y X en la pantalla llamada "Veediots".

SUPER RETURN OF THE JEDI

SUPER NINTENDO

❑ Grandes ventajas:

Tenéis que poner en práctica estos trucos en cuanto aparezca la pantalla de presentación.

- **Siete continuaciones:** A, B, A, Y, A, X.
- **Ver los créditos:** A, B, A, B, A, B, A, B.
- **Todos los personajes disponibles:** X, X, Y, Y, Y, X.
- **Detonadores infinitos:** B, X, B, X, B, X, B, B, B, Y.

RISE OF THE ROBOTS

SUPER NINTENDO

❑ Elegir al supervisor como segundo jugador:

En la pantalla de opciones presiona ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA y un botón de fuego en el mando del primer jugador. Entonces elige el modo dos jugadores y el androide.

EMPIRE S. BACK

SUPER NINTENDO

❑ Todas las claves:

NSRSCL	MCDGRJ
BHRBHL	PGPNMG
HMGPWJ	NGMMSJB
WLJWDN	RLMSWJ
NCCGSP	MBRCGB
WBWHRW	SWPMSS
GLTTDJ	

SEAQUEST

SUPER NINTENDO

❑ Menú secreto:

Empieza una partida y ve directamente al puente de mando presionando el botón SELECT. Una vez allí, haz lo propio con los botones L, R, B, A IZQUIERDA, DERECHA, X, Y, ARRIBA, ABAJO.

SHAQ-FU

SUPER NINTENDO

❑ Código sangriento:

En la pantalla de presentación, pulsa a toda velocidad Y, X, B, A, L, R. La pantalla se pondrá de color rojo y habrás accedido al código sangriento.

SPARKSTER

SUPER NINTENDO

❑ Pasar de nivel:

Es muy simple, basta con introducir en la pantalla de presentación esta clave: ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B y A.

S. S. F. II
SUPER NINTENDO

❑ Luchar con ocho personajes iguales:

Selecciona la opción "Group Battle". En la pantalla denominada "Battle Mode", coge bien fuerte el mando de control dos y presiona la siguiente combinación de botones: L, R, L, R, L, R, R y L. Lo siguiente que oirás será la risa de Vega. La competición empieza con el atractivo añadido de que podrás seleccionar los mismos ocho luchadores. ¡Es toda una vacilada!

STREET RACER
SUPER NINTENDO

❑ Nuevos circuitos:

Este truco te permitirá competir en cuatro circuitos de bonificación. Lo único que tienes que hacer es acudir a la pantalla de opciones y pulsar los botones L, R, L, R, X e Y.

• **Más rápido:** Para ir a toda velocidad, presiona X, Y, X, Y, X, Y. Entonces, mantén presionada X y pulsa DERECHA hasta que la barra de aceleración esté a tope.

STRIKER
SUPER NINTENDO

❑ El 'Dream Team':

Elige el modo SUPER CUP. Entra en la opción contraseña e introduce la siguiente combinación: • BCDFGHJK • LMNPQRST • VWXYZ

Leerás el mensaje "password error", pero no hagas el menor caso. Sal de la opción CONTRASEÑA con el botón SELECT, ve a la pantalla de elegir equipo y en la tercera columna empezando por la izquierda, verás un equipo con el nombre ELITE que te sorprenderá. Vamos, como para ganar la Liga.

STUNT RACE FX
SUPER NINTENDO

❑ Un nuevo circuito:

Selecciona "Free Trax" y opta por la moto, el 2WD. Ve al White Land Course y, a poco de empezar la carrera, verás un cartel que pone "Stunt Race FX". Vale, pues pulsa el botón turbo y enfréntate al letrero. Entrarás en un nuevo recorrido la mar de imaginativo.

❑ Turbo ilimitado:

Elige "Free Trax", el coche que quieras, el circuito King's Forest y, antes de empezar a correr, pulsa SELECT.

DEATH & RETURN OF SUPERMAN
SUPER NINTENDO

❑ Recargar energía y pasar a otro nivel:

En el menú de sonidos, escucha las melodías 0B, 29, 2C y 05. Juega. Eres incapaz de vencer, así que presiona A, B, X, Y simultáneamente para recuperar la energía. Y si además de presionar eso, le añades SELECT, pasarás de nivel.

TIMECOP
SUPER NINTENDO

❑ Vidas infinitas:

En la pantalla del menú, presiona A, B, X, Y, A, B, X, Y. Oirás una voz y empezarás a jugar con esa ventajilla.

TINNY TOONS WILD & WACKY SPORTS
GAME BOY

❑ Selección de nivel:

Si queréis competir en cualquier prueba, introducid como password la siguiente combinación:
•BABS • MONTANA • BOOKWORM

TRUE LIES
SUPER NINTENDO

❑ Claves para ser agente secreto:

Misión 3: STKHGTB
Misión 4: BRMKNRD
Misión 5: CXGJMQC
Misión 6: FVJBKKXF
Misión 7: HCHDXVH
Misión 8: FBJNDBN
Misión 9: HJBGBJC
Misión 10: JFFFZHB

• **Vidas infinitas:** BGLVS
• **Todos los misiles:** BGWPNS
• **Infinitas continuaciones:** BGGRLY

NOTA: Se pueden introducir varios passwords a la vez.

URBAN STRIKE
SUPER NINTENDO

❑ Claves urbanas:

• **Campaña 2:** CR7C9LB7CHX
• **Campaña 4:** 9GR63XYWVXL
• **Campaña 5:** NWDR7SKB7S9
• **Campaña 6:** HGBWDRPTYNP
• **Campaña 7:** L67KGRPFGR3
• **Campaña 8:** GPVSYNGJYNX
• **Campaña 9:** BDR63P7X9GS
• **Campaña 10:** W7SKLP7CDPT
• **Win Screen (pantalla de victoria):** D63PMJTKHWY

VORTEX
SUPER NINTENDO

❑ Unas cuantas claves:

• **Seleccionar nivel:** CTGXF
• **Vidas infinitas:** jTTSj
• **Munición infinita:** WSUTQ
• **Inmunidad:** HVZSM

❑ Passwords para seleccionar planeta:

• **Cryston:** YFGjW
• **Thermis:** DHLNC
• **Vortex ii:** JNBTK
• **Volataire:** RWXVP
• **Magmeno:** BGVRG
• **Tantora:** XLQMB

WARIO BLAST
GAME BOY

❑ Todos los items:

Un solo código y todos los items. El número es: 2264

❑ Todos los códigos:

• **Mundo 5:**	9091
	0105
	4092
	6271
• **Mundo 6:**	4163
	0160
	7689
	8164
• **Mundo 7:**	4881
	2007
	5296
	0117
• **Mundo 8:**	4185
	6318
	0930
	8513

WARIO LAND
GAME BOY

❑ Un montón de cambios:

Pausa el juego y presiona SELECT 16 veces. Una vez que Wario comience a parpadear, mantén presionados simultáneamente A y B, y entonces desliza el cursor sobre aquello que quieras modificar. Además de aumentar su sombrero, podrás retocar cualquier objeto de su inventario.

WORLD HEROES 2
SUPER NINTENDO

❑ Luchar con los jefes:

En la pantalla de título presiona SELECT, A, ARRIBA, R, ARRIBA y SELECT. Si has seguido todos los pasos correctamente, oirás una campanada. A continuación, pulsa START y selecciona la modalidad "IP Game Mode". En la pantalla en la que se seleccionan los luchadores, mantén presionado SELECT y a la vez pulsa L para jugar como Rio. Pero si lo que quieres es ser Neo Geegus, entonces mantén presionados R y SELECT a la vez.

STREET RACER
SUPER NINTENDO

❑ Cuatro circuitos más y muchas ventajas:

En la pantalla de opciones, selecciona "Custom Cup Set Up". Presiona L, R, L, R, X, Y en este orden y sin prisas. Tendrás 24 circuitos para elegir. Ahora vete al "Character Selection Screen". Elige cualquier corredor y presiona X, Y, X, Y, X, Y. Entonces pulsa y mantén la X. Mientras haces eso, gira el mando a izquierda o derecha para incrementar tus características, y haz lo propio con ARRIBA y ABAJO para elegir otras características y optar a modificación.

THE LION KING
SUPER NINTENDO

❑ Súper león:

La factoría Disney no deja de producir películas y Nintendo Acción no deja de daros trucos para esas producciones. Esta vez le toca al Rey León y la posibilidad de convertirlo en invencible. Basta con acudir a la pantalla de opciones y presionar B, A, R, R, Y. El truco aparecerá ante tus ojos.

JUNGLE STRIKE
GAME BOY

❑ Passwords aéreos:

• **Training Ground:** 4975200968
• **Washington D.C.:** 2922502910
• **Night Strike:** 65050068908
• **Puloso City:** 0540524815
• **Snow Fortress:** 0550792954
• **River Raid:** 0950035298
• **The Mountains:** 0155908131
• **Return Home:** 1185402250

Mortal Kombat al descubierto

Éste es el significado de las siglas que encontrarás a lo largo de esta guía de trucos:

Hp-Puñetazo alto: Y
Lp-Puñetazo bajo: B
Hk-Patada alta: X
Lk-Patada baja: A
Bl-Bloquear: L
Rn-Correr: R
(Alejado)-Distancia

Super Nintendo

Por Javier Abad

Cyrax

Red
←← Lk
Bombas (lejos)
Mantener Lk + →→ Hk
Bombas (cerca)
Mantener Lk + ←← Hk
Teleport
→↓ Bl
Babality
→→← Hp

Fatalities

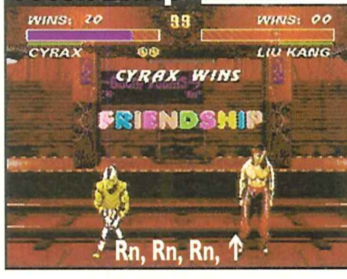


Mantener Bl + ↓↓↑↓ Hp



Mantener Bl + ↓↓→↑ Rn (cerca)

Friendship



Rn, Rn, Rn, ↑

Sindel

Flotar
←←→ Hk
Bola de fuego (en el aire)
↓↑ Lk
Bola de fuego
→→ Lp
Grito
→→→ Hp
Babality
Rn, Rn, Rn, ↑

Fatalities



Rn, Bl, Bl, Rn + Bl



Rn, Rn, Bl, Rn, Bl (barrido)

Friendship



Rn, Rn, Rn, Rn, Rn, ↑ (alejado)

Friendship

Lp, Rn, Rn, Lp

Friendship

Rn, Rn, Rn, Rn, ↓

Stryker

Granada alta
↓↙← Hp
Granada baja
↓↙← Lp
Lanzar bastón
→→ Hk
Viaje de bastón
→← Lp
Babality
↓→→← Hp

Fatalities



↓→↓→ Bl (cerca)

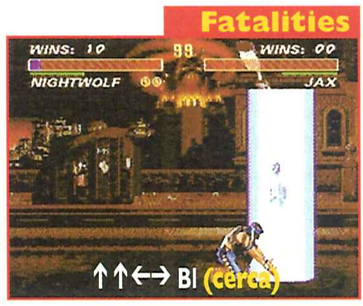


→→→ Lk (alejado)

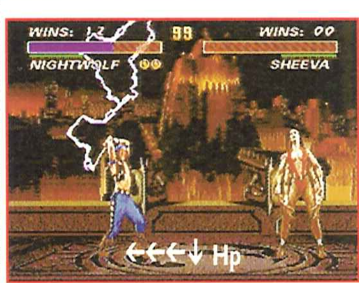
Nightwolf

Flecha
↓← Lp
Hacha
↓→ Hp
Escudo
←←← Hk
Sombra
→→ Lk
Babality
→←→← Lp

Fatalities



↑↑←→ Bl (cerca)



←←←↓ Hp

(Para hacerlos, debéis perder un asalto y realizar antes un **Mercy** cuando aparezca en pantalla *Finish Him!*)



Mantener Rn + ↓↓↓↓ (común)


(Cerca) Mantener Bl + →→↑↑

Animalities

Liu Kang
(Barrido) ↓↓↓↑

Kabal
Mantener Hp + →→↓→

Nightwolf
(Cerca) →→↓↓

Sheeva
(Cerca) Rn, Bl, Bl, Bl, Bl

Sub Zero
(Cerca) Mantener Bl + →→↑↑

Sonya
(Cerca) Mantener Lp + ←→↓→

Kano
(Cerca) Mantener Hp + Bl, Bl, Bl

Kung Lao
(Cerca) Rn, Rn, Rn, Rn, Bl

Shang Tsung
(Barrido) Mantener Hp + Rn, Rn, R n

Stryker
(Barrido) Rn, Rn, Rn, Rn, Bl

Sindel
Mantener Bl + →→↑, Hp

Cyrax
↑↑↓↓

Sektor
→→↓↑

Pit Fatalities

Stryker
Mantener Bl + →→↑, Hk

Sindel
↓↓↓ Lp

Cyrax
Rn, Bl, Rn

Sektor
Rn, Rn, Rn ↓

Jax
↓→↓ Lp

(Los escenarios que tienen Fatality propio son solamente tres: The Pit 3, The Subway y Shao Kahn´s Tower.)

Liu Kang
Rn, Bl, Bl, Lk

Kabal
Bl, Bl, Bl, Hk

Nightwolf
Rn, Rn, Bl

Sheeva
↓→↓→ Lp

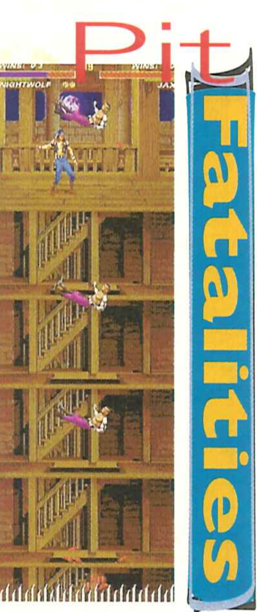
Sub Zero
←↓→→ Hk

Sonya
→→↓ Hp

Kano
↑↑← Lk

Kung Lao
↓↓→→ Lk

Shang Tsung
Lk, Rn, Rn ↓

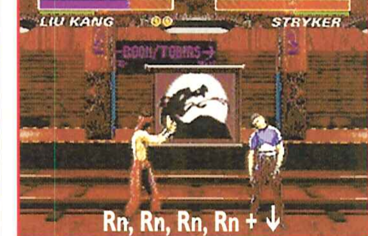


Friendship



Lk, Rn, Rn, Hk

Friendship



Rn, Rn, Rn, Rn + ↓

Kano

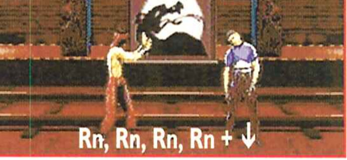
Cuchillo
↓↙← Hp

Cuchillo Uppercut
↓↘→ Hp

Bola de cañón
Mantener Lk 2 segundos y soltar

Agarrar y agitar
↓→ Lp

Babality
→→↓↓ Lk



Liu Kang

Bola de fuego
→→ Hp

Bola de fuego baja
→→ Lp

Patada voladora
→→ Hk

Patada de bicicleta
Mantener Lk 5 segundos y soltar

Babality
↓↓↓ Hk

Fatalities

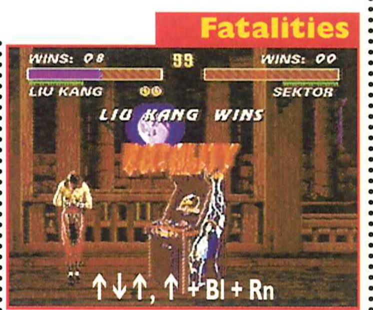


Mantener Lp + →↓↓→ (cerca)



Lp , Bl, Bl, Hk (barrido)

Fatalities



↑↓↑, ↑ + Bl + Rn



→→↓↓ Lk

Jax

Golpe de suelo
Mantener Lk 5 segundos y soltar

Bola de fuego
←→ Hp

Bola de fuego doble
→→←← Hp

Agarrar
→→ Lp

Babality
↓↓↓ Lk

Fatalities

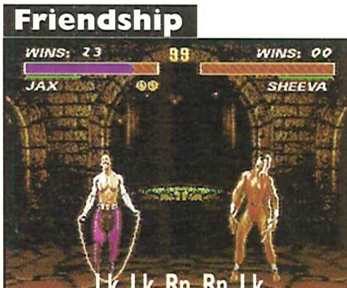


Mantener Bl + ↑↓→↑ (cerca)



Rn, Bl, Rn, Rn, Lk (alejado)

Friendship



Lk, Lk, Rn, Rn, Lk

Sonya

Patada de bicicleta
←←↓ Hk

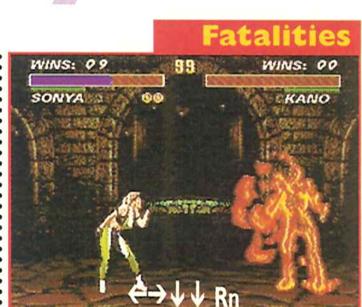
Presa de piernas
↓ + ↓ + Lp

Puñetazo en oleada
→← Hp

Anillos
↓↘→ Lp

Babality
↓↓→ Lk

Fatalities



←→↓↓ Rn



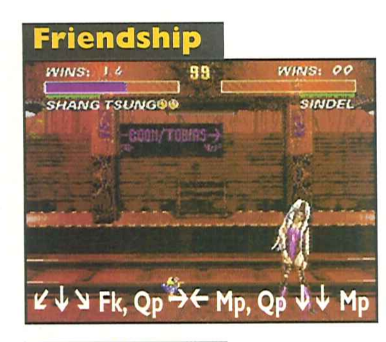
Mantener Bl + Rn ↑↑←↓ (alejado)

Friendship



←→←↓ Rn

Friendship

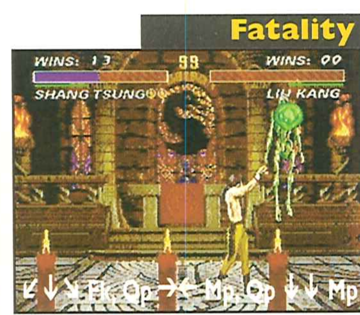

↙↓↘ Fk, Qp →← Mp, Qp ↓↓ Mp



Fatality

↙↓↘ Fk, Qp →← Mp, Qp ↓↓ Mp

Fatality


↙↓↘ Fk, Qp →← Mp, Qp ↓↓ Mp

Bola de fuego
←← Hp

Bola de fuego doble
←←→ Hp

Bola de fuego triple
←←→→ Hp

Fuego de suelo
→←← Lk

Sindel (morphing)
↓←↓ Lk

Jax
→→↓ Lp

Liu Kang
Mantener Bl + 360° hacia delante

Sonya
↓ + Rn + Lp + Bl

Stryker
→→→ Hk

Cyrax
Bl, Bl, Bl

Sektor
↓→← Rn

Nightwolf
Mantener Bl + ↑↑↑

Kung Lao
Rn, Rn, Bl, Rn

Kano
←→ Bl (muy rápido)

Kabal
Lp, Bl, Hk

Sub-Zero
→↓→ Hp

Sheeva
Mantener Lk + →↓→

Friendship

Rn, Lk, Rn, Rn ↑

Friendship

→→↓→ Hp

Kabal

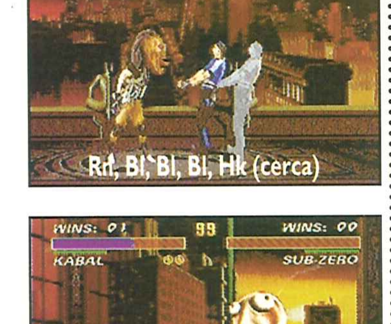
Lanza
→ + Lp

Cuchilla
←←← Rn

Bola de fuego
←← Hp

Tornado
←→ Lk

Fatalities


Rn, Bl, Bl, Bl, Hk (cerca)

↓↓←→ Bl (barrido)

Sheeva

Sacudida 1
↓↑

Sacudida 2
←↓← Hk

Golpe de suelo
Lk + Hk

Babality
↓↓↓← Hk

Fatalities

Mantener Hk + →←→ (cerca)


→↓↓→ Lp (cerca)



Kung Lao

Sombrero
←→ Lp

Teleport
↓↑

Patada voladora
(En el aire) ↑↓ Hk

Babality
↓→→ Hp

Fatalities

Rn, Bl, Rn, Bl ↓


→→← ↓ Hp



Friendship


Rn, Lp, Rn, Lk

Sektor

Misil
→→ Lp

Buscador de calor
→↘↓↙← Hp

Teleport
→→ Lk

Babality
←↓↓↓ Hk

Fatalities

→→→← Bl (alejado)


Lp, Rn, Rn, Bl (barrido)

Friendship


Rn, Rn, Rn, Rn ↓ (alejado)

Trucos: La otra cara de 'MK3'

Kool Stuff

CHEATS R US

TIMER	ON
MAX FATALITY TIME	OFF
PLAY MINI GAME	OFF
KOMBAT ZONE	OFF
ENABLE PAUSE	OFF
VIEW GAME CREDITS	OFF

Nada mejor para saciar vuestra hambre de trucos que comenzar con un buen menú como este **Kool Stuff**. Para acceder a él, tenéis que ir a la pantalla de **Start/Options** y presionar **↑↑↓↓←→ A, B, A**. Desde aquí podréis echar **una partidita de Galaga a dos jugadores**.

Kooler Stuff

En la pantalla **Start/Options**, presionad **Select, A, B, →←↓↓↑↑** y podréis entrar en una pantalla que tiene entre sus opciones la de elegir a **Smoke** y a **Motaro** o jugar con **30 créditos**.

CHEATS R US

2X HEALTH	OFF
2X DAMAGE	OFF
QUICK FINISH	OFF
ENABLE SMOKE	OFF
ENABLE MOTARO	OFF
ENABLE POWER KODE	OFF
HEALTH RECOVERY	OFF
30 CREDITS	OFF

Scott´s Menu

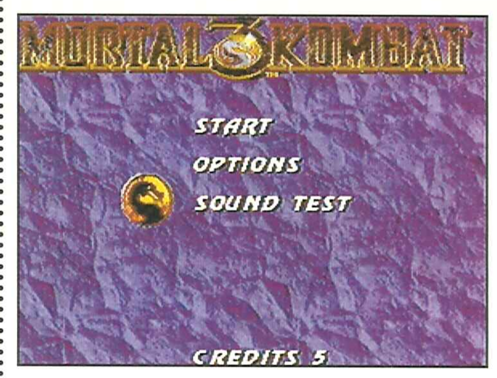
CHEATS R US

THROWS	ON
BLOCKS	ON
SWEEPS	ON
COMBOS	ON
DARK FIGHTING	OFF
SWITCHEROO	OFF
UNLIMITED RUN	OFF
QUICK UPPERCUT RECOVERY	OFF
HYPER FIGHTING	OFF
ENABLE SHAO KAHN	OFF
PLAY SLOTS	OFF



Id de nuevo a la pantalla **Start/Options** y presionad esta vez **X, B, A, Y, ↑←↓→↓**. Ahora podréis jugar con **Shao Kahn** o probar suerte en **la ruleta** del tal Scott. Si conseguís **tres caras iguales**, este generoso personaje os recompensará con un **Kombat Kode**.

Test de sonido



Si queréis escuchar la **música y** los **sonidos FX** del juego, sólo tenéis que ir a la pantalla de **Start/Options** y presionar **A, Y, B, X.**

Personajes ocultos

Smoke

Para jugar con él, podéis activar la opción del **Kooler Stuff** o bien hacer esto: en la pantalla del **Copyright**, presionad **← +A**; en la de **Williams**, **→ +B**; y en la de **There is no knowledge...**, **X+Y** hasta que **Smoke** cruce la pantalla de presentación.

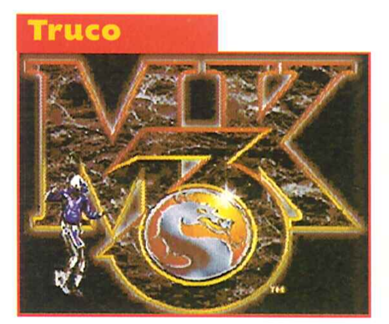
Invisibilidad
Mantener Bl + ↑↑, Rn

Lanza
←← Lp

Teleport-Uppercut
→→ Lk

Babality
↓↓←← Hk

Truco



Fatalities



Mantener Bl + Rn ↓↓→↑ (barrido)



Mantener Bl + ↑↑→↓ (alejado)

Friendship



Rn, Rn, Rn, Hk (alejado)

Motaro

El lugarteniente de Shao Kahn aparece en el cuadro de selección de personaje después de ser activado en el menú **Kooler Stuff**, pero sólo puede ser elegido en el **modo 2 jugadores**.

Bola de fuego
→↘↓↙← Hp

Agarrar y puñetazo
→→ Lp

Teleport
↓↑



Shao Kahn

Llegar a ver al jefe final del juego ya no será un privilegio reservado a los luchadores expertos. Activadlo en el **Scott´s Stuff**, presionad **Start en el segundo mando** y podréis jugar con él.

Bola de fuego
←←→ Lp

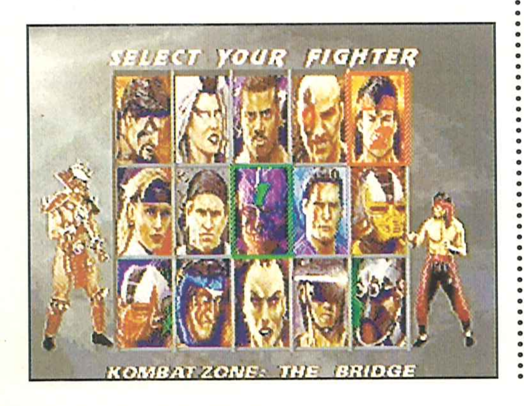
Martillo de juego
←→ Hp

Sombra de hombro
→→ Lp

Sombra de rodilla
→→ Hp

Insulto
↓↓ Lk

Risa
↓↓ Hk

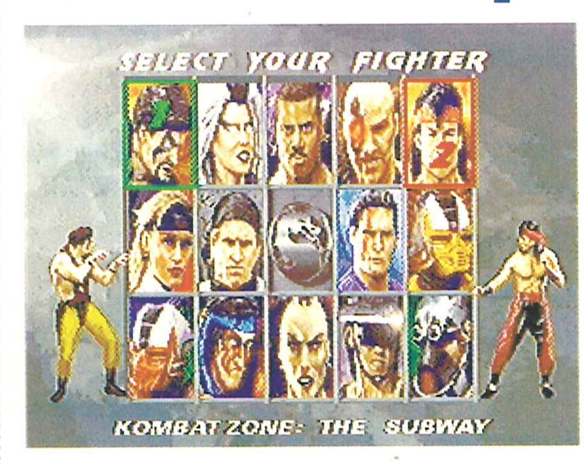




Modo **Torneo**

Para jugar al tercer modo de juego tenéis que repetir el **mismo movimiento** que ya lo activaba en **'MK2'**. Hacemos memoria: manteniendo presionados los botones **L y R**, tenéis que pulsar **Start** en la pantalla **Start/Options**. Una vez dentro, si presionáis **Start + A**, será la CPU la que elija personaje por vosotros.

Selección **de personajes**



Random Select: Si queréis darle un poco más de emoción al asunto y que sea la CPU la que elija contendiente, no tenéis más que presionar **↑+ Start** en la pantalla de selección.

Stealth Select: Para elegir a ciegas, el jugador 1 debe rotar su mando en sentido contrario a las agujas del reloj y el 2 tiene que hacerlo a favor. (En la pantalla de selección de luchador)

Seleccionar personaje en medio de un combate: Si en el modo Torneo os habéis equivocado de personaje y queréis cambiar en plena lucha, seguid estas instrucciones: debéis tener la pausa activada, **pausar el juego** en el mando que no estéis utilizando y presionar **Start** en el vuestro.

Kombat **Kodes**



Ya sabréis que estos códigos hay que introducirlos en la **pantalla** que **precede a los combates de dos jugadores**. Pero, ¿sabéis qué significan los números? Os lo explicamos: **los 3 primeros** corresponden al **primer jugador** y **los 3 siguientes al segundo**, e indican las veces que hay que pulsar los botones **Y, B** y **A** respectivamente.

Combate con morphing
4-6-0 4-6-0

Combate oscuro
6-8-8 4-2-2

Correr sin límite
4-6-6 4-6-6

Sin barras de energía
9-8-7 1-2-3

Sin lanzamientos
1-0-0 1-0-0

Sin bloqueos
0-2-0 0-2-0

Psycho Kombat
9-8-5 1-2-5

Luchar contra Smoke
2-0-5 2-0-5

Luchar contra Noob Saibot
7-6-9 3-4-2

Luchar contra Motaro
9-6-9 1-4-1

Luchar contra Shao Kahn
0-3-3 5-6-4

Jugar a Galaga
6-4-2 4-6-8

Recuperarse tras Uppercut
6-8-8 6-8-8

Sin barridos
0-9-1 2-9-3

Sin tiempo
4-4-5 4-4-5

Jugadores invisibles
4-4-9 4-4-9

Jugar a la tragaperras
9-8-7 6-5-5

Sin combos
9-9-9 9-9-5

Sin tiempo, recuperación
0-1-2 0-1-2

Sin tiempo, daño limitado
4-3-2 2-3-4

Créditos antes de luchar
1-2-0 1-2-0

Modo Torneo
9-8-9 8-9-8

Un botón para cada final
9-4-4 9-4-4

Modo Turbo
1-9-1 1-9-1

Atravesar todos los techos
2-2-1 5-5-7

Media barra jugador 1
0-3-3 0-0-0

Media barra jugador 2
0-0-0 0-3-3

Cuarto de barra jugador 1
7-0-7 0-0-0

Cuarto de barra jugador 2
0-0-0 7-0-7

Textos en pantalla:

No fear...
2-8-2 2-8-2

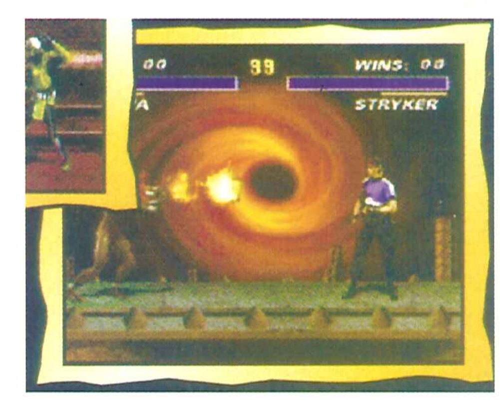
No knowledge...
1-2-3 9-2-6

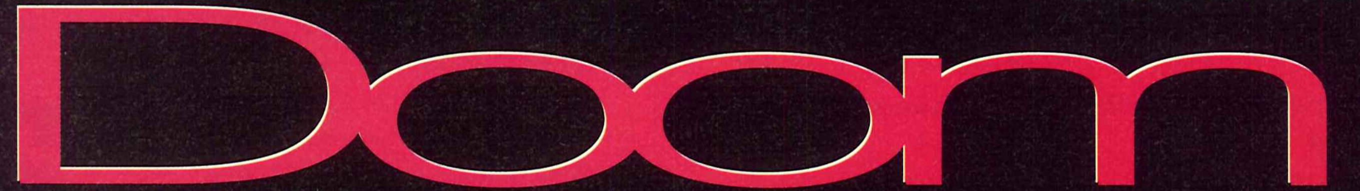
Hold flippers...
9-8-7 6-6-6



¿Qué se esconde tras la cara de **Toasty** que aparece de vez en cuando? ¿Os habéis fijado en el fondo del escenario que ilustra la caja del juego? **'MK3'** todavía guarda secretos, pero pronto dejarán de serlo aquí, en **Nintendo Acción**.







Los primeros pasos por Marte

A continuación os presentamos la primera entrega para resolver este magnífico cartucho. Aunque los pasos imprescindibles para salir con 'vida' de esta aventura están todos aquí, no podemos olvidar que tú también tendrás que investigar para acceder a habitaciones secretas en las que aumentar tu nivel de armadura o salud. Pero si prefieres ir directamente al grano, lee con atención...

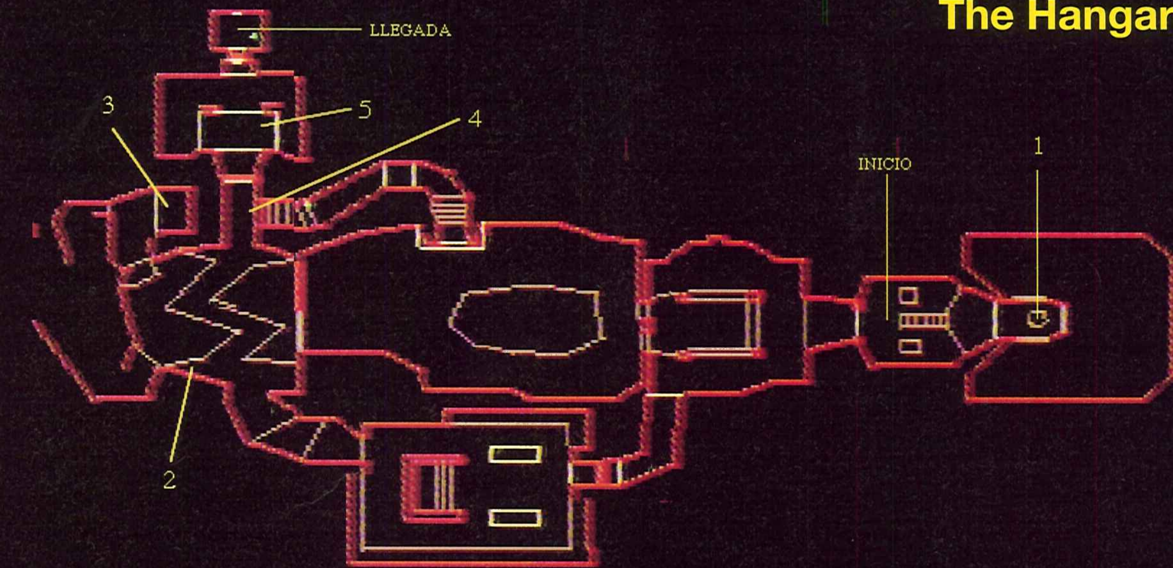
Por David García

Nivel 1: The Hangar

LISTADO DE LAS POSICIONES MARCADAS EN EL MAPA:
1- Mega armadura, 2- Puerta secreta, 3- Rifle, 4- Puerta secreta y 5- Interruptor.



The Hangar



No cojas las ***armaduras espirituales*** (esas pequeñas botellas de color azul) hasta que no te hayas hecho con la **mega armadura (1)**, de esta manera podrás tener más de **100** puntos de armadura de protección.

Para acceder a la **puerta secreta** reflejada en el mapa con el número **(2)** deberás primero activar el **interruptor de la habitación (5)**. Una vez que puedas atravesar la citada puerta secreta, irás a parar a una nueva zona en la que encontrarás un **rifle (3)**. Es un arma de mayor potencia que la pistola con la que se inicia la aventura.

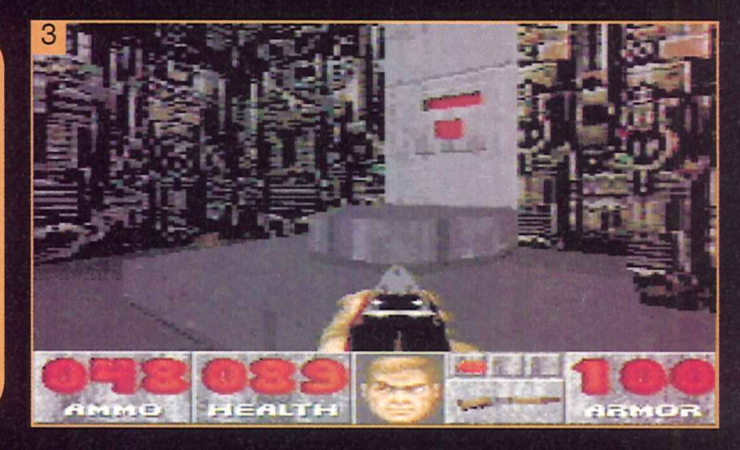
La **puerta secreta (4)** esconde en su interior un buen número de **puntos de salud, armadura y munición**.





Nivel 2: **Nuclear Plant**

LISTADO DE LAS POSICIONES MARCADAS EN EL MAPA:
1- Punto de inicio, 2- Mega armadura, 3- Puerta secreta, 4- Interruptor, 5- Interruptor, 6- Interruptor, 7- Mega armadura, 8- Esfera azul, 9- Interruptor y Motosierra, 10- Pasadizo secreto, 11- Pistola repetidora y 12- Llave roja.



Nuclear Plant

LLEGADA
INICIO

Lo primero que debemos hacer es acceder a la **habitación secreta (3)** para lo que antes será necesario activar el **interruptor** ubicado en la posición **4**. El punto **5** es una columna rodeada de un **líquido contaminante y altamente radiactivo**, por lo que lo mejor será **pasarla deprisa** y situarnos sobre el suelo que rodea a la columna, para así **presionar el interruptor** y poder acceder a la parte inferior del mapeado (ésa que es similar a un laberinto). El punto **8** es una ***esfera azul*** cuya utilidad es muy importante. Puede situar el **marcador de salud** en **200** puntos.



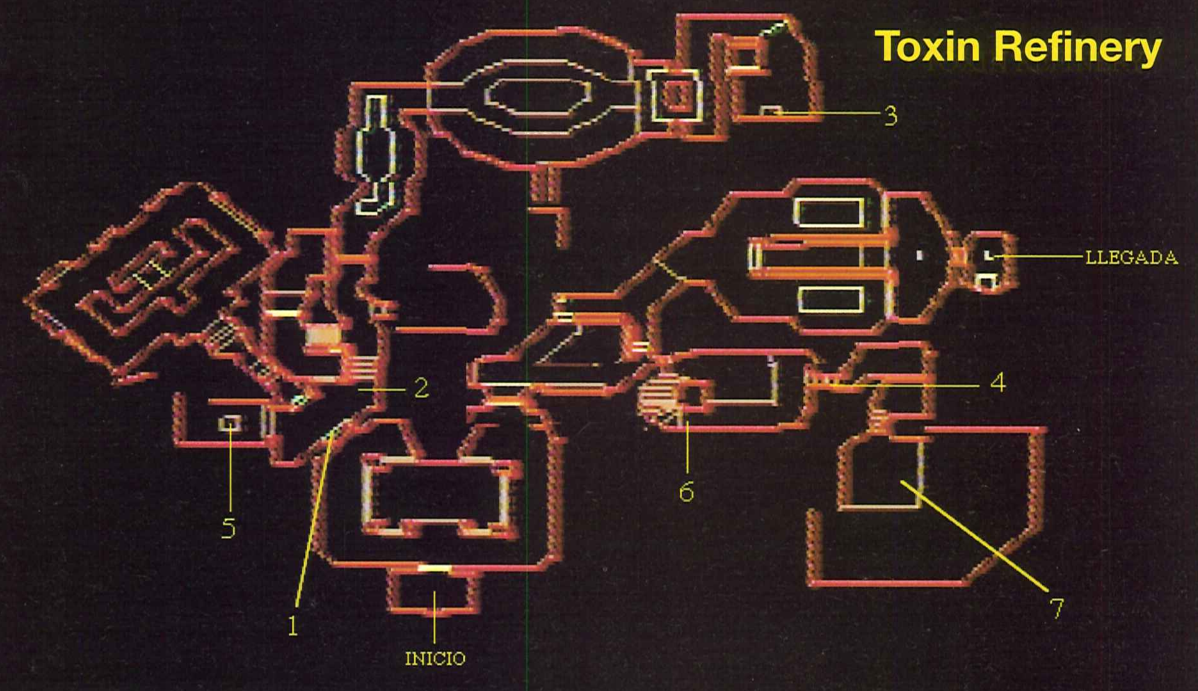


Nivel 3: **Toxin Refinery**

LISTADO DE LAS POSICIONES MARCADAS EN EL MAPA:

1- Puerta, 2- Interruptor, 3- Llave azul, 4- Puerta cerrada (llave amarilla), 5- Llave amarilla, 6- Motosierra, 7- Esfera azul y roja.





Lo primero, y **sin caer al lodo**, es abrir la **puerta** marcada con un **1**. El **interruptor (2)** abre una ruta hacia la sala de ordenadores en la que se encuentra la **llave amarilla (5)**. Ésta es imprescindible para llegar al punto **7**, lugar en el que hallaremos una ***esfera azul y otra roja***. La azul ya la conocemos. La roja nos proporciona una **momentánea invisibilidad** con la que evitaremos a los enemigos.

La **llave azul** nos permite alcanzar la **salida del nivel**. Nada más cogerla, desaparecerá la luz y deberemos guiarnos a oscuras gracias al mapa. Recomendamos llevar el botón de **disparo muy a punto,** por lo que pueda ocurrir. En el punto **6**, conseguimos la **Motosierra**. La única arma que no necesita munición para ser utilizada. Ahora bien, no es demasiado recomendable.









Debemos avanzar en **línea recta** desde la salida hasta alcanzar un balcón. A continuación, habrá que rodearlo por la cornisa de enfrente y así coger la **llave amarilla (1)**. Después, nos dejamos caer y activamos un panel secreto que

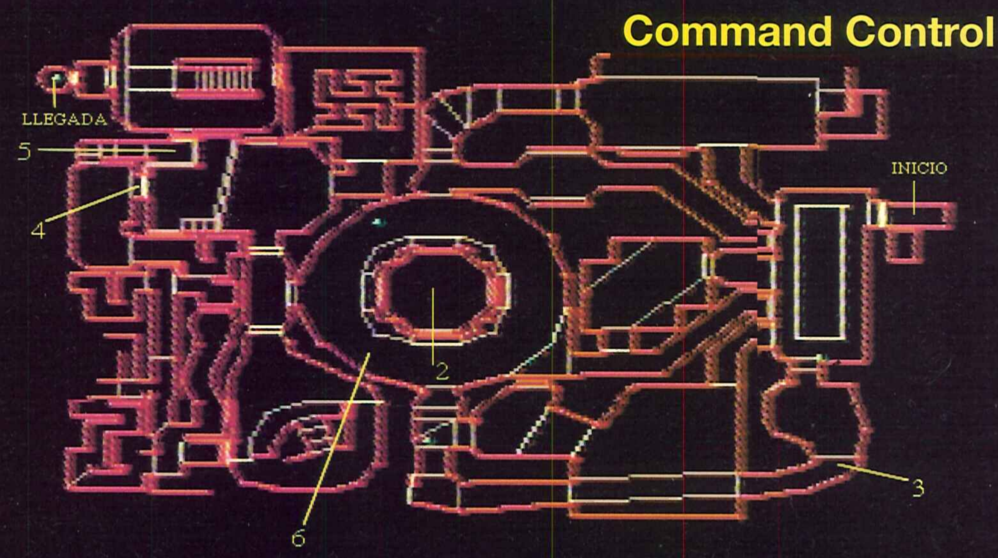
Nivel 4: **Command Control**

LISTADO DE POSICIONES MARCADAS EN EL MAPA:
1- Salida, 2- Llave azul, 3- Bazuca e interruptor, 4- Llave amarilla, 5- Interruptor activador rampa de salida y 6- Traje antirradiaciones.







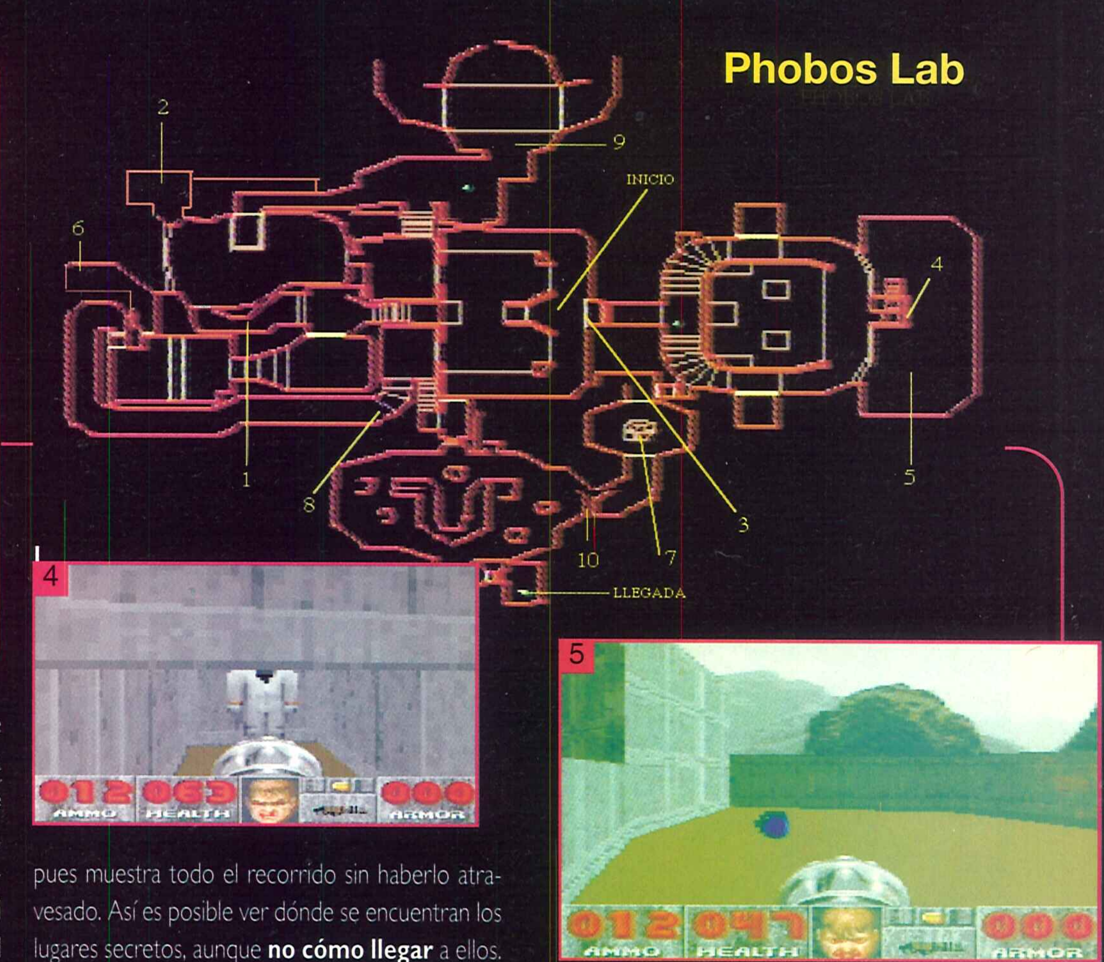


Las puertas del círculo central **se activan solas**. Debemos esperar a que se abran y pasar a su interior para recoger la **llave azul**. A la hora de salir, habrá que **repetir la misma operación**.

En el punto **3**, hay un **potente bazuca** que tendrá valor en fases más avanzadas. Apunta este consejo que más tarde agradecerás: con este tipo de enemigos: **no merece la pena que desperdicies tan preciada munición**.

Nivel 5: **Phobos Lab**

LISTADO DE POSICIONES MARCADAS EN EL MAPA:
1- Llave amarilla, 2- Mega armadura (200 ptos.), 3- Puerta cerrada (llave amarilla), 4- Traje antirradiación, 5- Esfera azul, 6- Mapa, 7- Teletransporte, 8- Llave azul, 9- Llegada desde Teletransporte y 10- Puerta cerrada (llave azul).



nos desvelará la **mega armadura**. Con la llave amarilla, podremos abrir la **puerta (3)**, y llegar a los pequeños compartimentos que alojan el **traje antirradiación (4)**. En el exterior del recinto, encontraremos la ***esfera azul* (5)**. Para salir al siguiente nivel, resulta imprescindible la **llave azul (8)**. El **mapa electrónico** es de gran utilidad pues muestra todo el recorrido sin haberlo atravesado. Así es posible ver dónde se encuentran los lugares secretos, aunque **no cómo llegar** a ellos.

Super Nintendo

Yoshi's Island
SUPER MARIO WORLD 2

¡Mario está en peligro! ¿A qué esperas para salvarle?

Aunque Mario vaya en pañales, su última aventura no es un juego de niños. Ocultos en sus seis mundos se esconden multitud de secretos que en esta guía vamos a tratar de descubrir. El capítulo primero ya está en marcha.

Guía realizada con la colaboración del Club Nintendo

Mundo 1

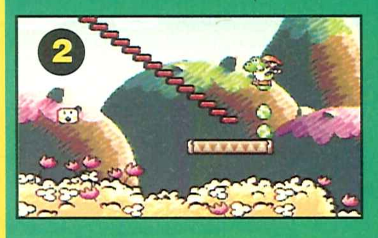


FASE 1-1: Make Eggs, Throw Eggs

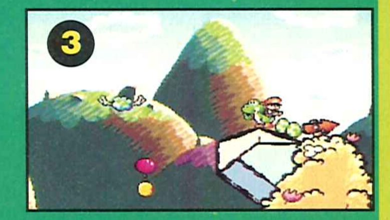
Monedas rojas y Flores:

Sobre la mitad de la fase, encontraremos **un cartel con una flecha**, y justo debajo de él, **dos plantas carnívoras** que tendremos que destruir lanzándolas huevos y una tubería **(1)**. Esta tubería nos llevará hasta un subterráneo en el que encontraremos muchas monedas (**8 de ellas rojas**) que tendremos que coger también **disparándolas huevos**.

Justo al lado del cartel con la flecha de antes, nos encontraremos con **una nube alada**. Si disparamos a



esa nube, se creará **una escalera (2)**. Subiendo por esta escalera, llegaremos hasta una plataforma muy alta en la que encontraremos **6 monedas rojas y una flor**.



Cuando llegamos hasta **las plataformas giratorias** que hay encima de la planta trepadora, si nos dirigimos hacia la izquierda desde allí, encontraremos **una nube alada al borde del precipicio (3)**. Si disparamos un huevo a esta nube, nos aparecerá una flor. Pasado este primer compromiso, estaremos dispuestos para afrontar lo siguiente.

FASE 1-2: Watch Out Below!

1ª PARTE

Las bolas negras gigantes

Monedas rojas y Flores:

La primera nube alada que encontremos oculta una flor **(1)**. Si tras el



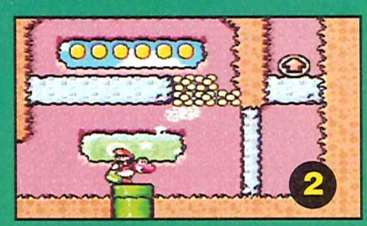
punto de salvar la posición disparamos huevos contra la pared y las monedas que hay en el techo, conseguiremos **4 monedas rojas (2)**.

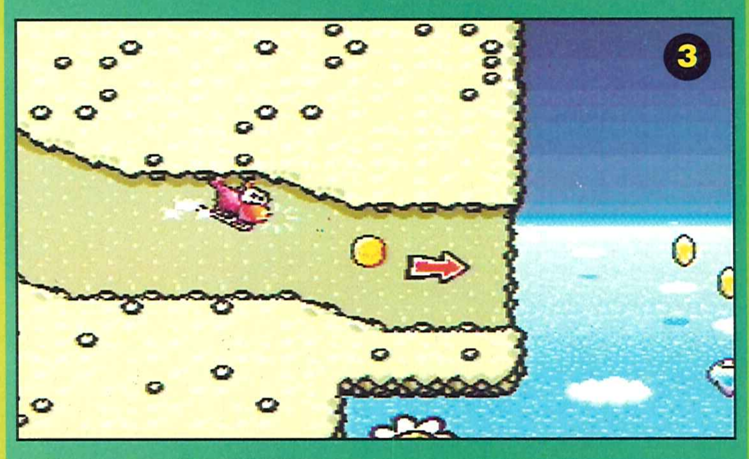
2ª PARTE. El helicóptero

En esta zona, descubriremos una serie de **cuevas** por las que nos podemos meter y que desaparecen al salir de ellas. Dentro encontraremos el **segundo punto de salvar la posición** de la fase y el **ítem** que nos permite **transformarnos en helicóptero (3)**.

Monedas rojas y Flores:

Hay unas cuevas que debemos explorar al máximo cuando vamos manejando el helicóptero. Dentro de una de estas **cuevas**, situada en la **zona superior**, veremos **una flor**, y en **otra cueva** situada **encima** del bloque con el **dibujo de Yoshi**, encontraremos **3 monedas rojas**. Ya veis, poco a poco, vamos recolectando de todo.





FASE 1-3: The Cave Of Chomp Rock

Monedas rojas y Flores:

Justo antes de acabar la zona subterránea de la fase, veremos en la **parte superior de la pantalla** una flor y varias monedas. Para llegar allí, debemos empujar una **roca** que encontraremos un poco antes y **subirnos** encima de ella **(1)**. Aquí recogeremos una flor y 3 monedas rojas.

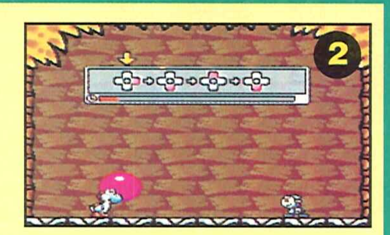
Todos los items importantes de puntuación los descubriremos en la **parte subterránea** de la fase. Estos items se ven prácticamente todos, con la excepción de **3 monedas rojas ocultas bajo postes**. Para cogerlas es necesario hundir los postes en el suelo. Por lo tanto será necesario **hundir todos los postes que encontremos** hasta que localicemos estas monedas.



Lugares y habitaciones secretas:

Si conseguimos golpear con un huevo **la llave** que aparece volando en la zona central de la fase, podremos recogerla y así abrir con ella **la puerta que comunica con una Mini Batalla (2)**.

Si conseguimos hundir en el suelo el penúltimo poste que encontremos en la zona subterránea, aparecerá una nube alada que contiene **un interruptor con admiración**. Si pisamos este interruptor, aparecerá **una flecha** y si pulsamos hacia abajo, encima de esta flecha entraremos en **una habitación secreta** en la que podremos encontrar muchas monedas normales.

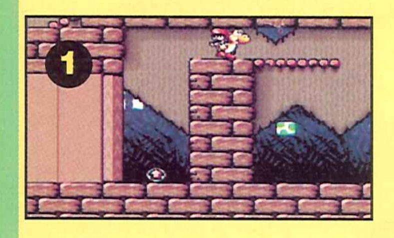


FASE 1-4: Burt The Bashful's Fort

1ª PARTE. Hasta el primer punto de salvar la posición.

Lugares y habitaciones secretas:

Cuando vayamos por la parte superior de la pantalla, encontraremos **varios bloques agrietados en el techo (1)**. Si disparamos un huevo contra estos bloques, se romperán y



podremos subirnos **por encima del techo** para llegar hasta el final de esta parte de la fase.

2ª PARTE. Zona del monstruo de la lava.

Según avanzamos hacia la derecha, encontraremos un gran lago de lava en el que tendremos que **crear un puente**, disparando un huevo hacia la nube alada que hay encima. Después encontraremos **una puerta con cerradura**, y a su derecha, **unas plataformas** por las que tendremos que saltar. Es en estas plataformas donde saldrá **un monstruo de la lava**. Para conseguir que desaparezca y nos permita seguir, debemos dispararle un huevo.

Al final, a la derecha del todo, encontraremos un **jarrón con flores** encima de una plataforma. Empujamos este jarrón y al caer se romperá: dentro de él encontraremos una llave. Cogemos la llave y retrocedemos hasta donde se encontraba la puerta con la cerradura. **Usamos la llave en esa cerradura** y llegaremos a la tercera parte de la fase.

Monedas rojas y Flores:

Cuando lleguemos a la balanza, nos pondremos en el lado de la derecha,





para que se incline hacia ese lado. A continuación, nos dirigimos **rápidamente al lado de la izquierda**, el más alto, y desde allí saltamos hacia arriba. Si lo hacemos bien, llegaremos hasta una plataforma muy alta en la que encontraremos **una flor (2)**.

Lugares y habitaciones secretas:

Junto a la puerta con la cerradura, encontraremos una **tubería** de la que salen **enemigos**. Si nos metemos dentro de ella, llegaremos a una habitación en la que podremos conseguir muchas monedas normales.

3ª PARTE. Hasta el segundo punto de salvar la posición y el enemigo final.

Monedas rojas y Flores:

Antes de llegar hasta el punto de salvar la posición, encontraremos una puerta azul. Si nos metemos dentro de esta puerta, llegaremos hasta una **habitación secreta con cuatro plantas carnívoras (3)**. Si destruimos esas plantas con huevos, aparecerá una flor.

Enemigo Intermedio del Mundo 1:

Este personaje nos ataca **dando saltos por toda la pantalla**. Para protegernos, nos colocaremos **dentro de uno de los dos huecos que hay en el suelo**, en cada una



de las esquinas de la pantalla.

Para destruirle, debemos **dispararle huevos**, y si se nos acaban, podemos acercarnos hasta la planta que hay en el centro de la pantalla (que está lanzando huevos) y recoger los que necesitemos. Si conseguimos **golpearle con 6 huevos, le destruiremos (4)**.

Así que ya sabéis, a demostrar vuestra buena puntería.

FASE 1-5: "Hop! Hop! Donut Lifts"

En esta fase, nos persigue el **scroll**, por lo que no tenemos que entretenernos en ningún punto, ya que **corremos el riesgo de perder una vida**. Además nos encontraremos con unas **plataformas** hechas de bloques en forma de *donut*. Estas plataformas se caen al poco tiempo de pisarlas, así que tendremos que ir **cambiando de plataforma rápidamente** antes de que se caigan, o también podemos mantenernos saltando encima de la misma plataforma, porque de esta forma tampoco se cae.

Monedas rojas y Flores:

Esta **fase** es especialmente **complicada** si intentamos recoger 100 puntos. Sin embargo, el único consejo que se puede dar es que tengamos **mucha paciencia** y que sigamos insistiendo hasta que consigamos las 20 monedas rojas y las 5 flores. Hasta el punto intermedio de salvar la posición **debemos llegar con 7 monedas rojas, 3 flores y unas 20 estrellas**. De todas formas, todos estos objetos se ven perfectamente en la pantalla, es decir, no hay ninguno secreto **(1)**.



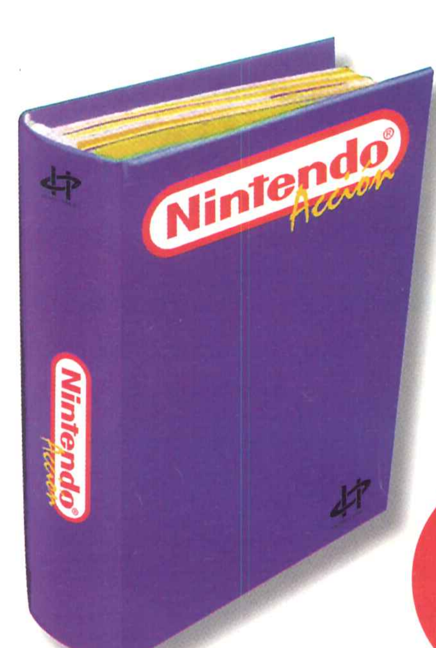
PARA TENERLO TODO,



completa tu colección de NINTENDO ACCIÓN

¿Qué todavía no tienes el último número?, ¿y dices que en el quiosco ya no lo venden? Tranquilo, hombre. Que para la gente como tú, que quiere estar informada siempre al 100%, tenemos un servicio de números atrasados que es la bomba. Llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** (de 9,00 h. a 14,30 h., y de 16,00 h. a 18,30 h.) y te enviaremos por correo los ejemplares que te falten. Ah! Y si no tienes teléfono, rellena el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíalo por correo (no necesita sello).

BIEN ORDENADO.



Si ya tienes unos cuantos números y la acción te desborda ... pide ahora tus tapas para tener siempre a mano toda la información. Además, el sistema de perchas te permitirá encuadernar todos tus ejemplares de manera súper sencilla y cómoda.

No dejes que la **ACCIÓN** te desborde.



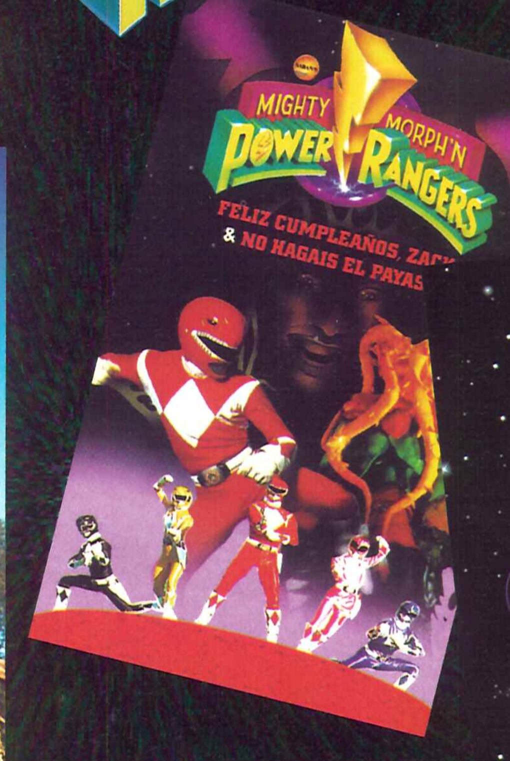


CONCURSO

POWER RANGERS

¿Te gustaría tener los episodios de la tele de Power Rangers? Pues demuéstranos que eres un verdadero "Rangermaniaco" e identifícanos quienes son los personajes que aparecen en esta fotografía:







Si lo adivinas puedes ganar una de las 5 colecciones de 10 vídeos que sorteamos, o una de las 30 Power Agendas del año 96.

PolyGram Video

Nintendo Acción

BASES CONCURSO POWER RANGERS

1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista NINTENDO ACCIÓN que envíen el Cupón de Participación a la siguiente dirección: HOBBY PRESS,S.A.; Revista NINTENDO ACCIÓN; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en una esquina del sobre: «CONCURSO POWER RANGERS»

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán CINCO cuyos remitentes ganarán una colección de diez vídeos de la serie de televisión Power Rangers. A continuación se elegirán otras 30 que ganarán una "Power Agenda" del año 96. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. - Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 15 de diciembre 1995 al 1 de febrero de 1996.

4. - El sorteo se realizará el día 5 de febrero de 1996, y los ganadores se publicarán en el número de marzo de 1996 de la revista NINTENDO ACCIÓN.

5.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publiquen los nombres en la revista para notificar a la revista la no recepción de los mismos.

6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7 -.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: POLYGRAM VÍDEO y HOBBY PRESS.

CUPON DE PATICIPACION «POWER RANGERS»

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Localidad ....

Población ....

C. Postal .... Teléfono ....

Los nombres de los personajes son:

1.- .... 2.- ....

3.- .... 4.- ....

5.- ....



緊急発売決定!!
お待たせしました!
NEWパドルアクションゲーム
スーパーファミコン® 専用カセット
すぱぱーん
©YUTAKA 1995 MADE IN JAPAN
夏休み店頭体験イベント実施中!
●全50ステージ!
●多彩なアイテム!
●全6ボスキャラ対決!
キミは何点でこのゲームをクリアできるか?
¥5,800 9月末発売予定



El I Salón del Manga, el Anime y el Videojuego celebrado en Barcelona ha dejado bien claro que la hora del Manga ya ha sonado en España. En medio de un éxito rotundo de público, las empresas españolas y extranjeras nos ofrecieron las últimas novedades del sector. Os las detallamos punto por punto. ¡Larga vida al Salón!

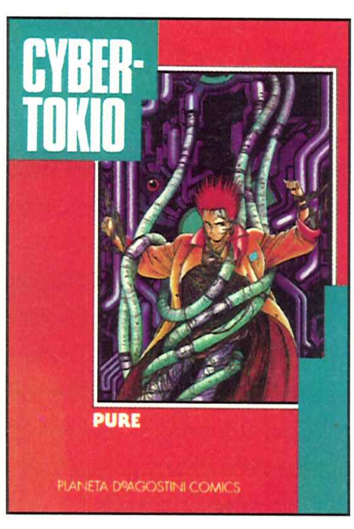
Barcelona vibró con el Universo Manga

La Estación de Francia de Barcelona acogió los pasados días 27, 28 y 29 de octubre el **Primer Salón del Manga, el Anime y el Videojuego de Barcelona**.

Éste ha abarcado en realidad una idea y una iniciativa muy simples: reunir en un Salón cosas diferentes, pero muy unidas, **aprovechando la tradición del Salón de Cómic** y su ya marcada relación con el anime japonés. Y es que ¿por qué no contar también con el público del videojuego, que, de hecho, ya está muy relacionado con los otros dos?

Sin ir más lejos, **la película de animación de más éxito** en el Salón fue **Street Fighter II**, y no hace falta recordar cómo el fenómeno Street Fighter ha ido pasando sucesivamente del campo de los videojuegos al manga, a la acción real y, finalmente, a la animación. Además, el experimento de **la Jornada de Manga del pasado abril había resultado satisfactorio**, tanto a nivel de público como a nivel económico para los expositores, así que, por qué no un Salón del Manga.

La verdad, no todo el mundo estaba seguro del éxito que podía tener esta idea. Las primeras en tener **dudas** eran las propias empresas de videojuegos, no muy convencidas después del **fracaso de una iniciativa similar en San Sebastián**. Tampoco los editores japoneses lo tenían claro, encontraban muy razonable la idea, pero por problemas de calendario les resultaba difícil acudir en las fechas propuestas por la organización. Por último, los había que discutían la propia idea. ¿A qué venía esto del Salón del Manga, si, total, el último Salón del Cómic ya parecía un mercado oriental? ¿Quién había oído hablar antes de mezclar cosas tan dispares como el manga y los videojuegos? **¿Daba el manga** (que es sólo una pequeña parte del mercado del cómic en nuestro país) **como para llenar todo un Salón?**



La cultura cibernética *también está presente en los comics de Planeta DeAgostini. Las historias creadas por Pure son una buena muestra de lo que nos puede esperar en un mundo quizá no muy lejano. ¡Ahg..!*

Realmente, despejar esas dudas costó poco. Concretamente, 24 horas. El viernes el Salón abrió en la Estación de Francia de Barcelona, con pocos *stands* de videojuegos, pero con una **presencia destacable de todas las editoriales que publican manga en España: *Camaleón, Ediciones B, La Cúpula, Glénat, Norma* y *Planeta*, no faltaba ninguna**. No era para menos.

Un público entusiasta

Pocos visitantes este primer día, lo que hizo pensar en un posible fracaso, pero sí que llegaron los medios de comunicación; y el sábado por la mañana acabaron las dudas: **una impresionante cola de fans ansiosos y expectantes esperaban para acceder al recinto**.

Se vivió un fin de semana de pesadilla. Los *stands* de importadores de material no podían casi satisfacer las demandas de los visitantes: los peluches de **Totoro** literalmente volaban, y todo el *merchandising* de **Dragon Ball** y **Sailor Moon**, desde las *trading cards* hasta los posters, desde los libros de ilustraciones a las gomas de borrar, encontraban un público entusiasta y animado.

Por su parte, **el anime** estaba representado en el Salón por la ahora hegemónica ***Manga Video***, que realizó un gran esfuerzo de promoción de **su último lanzamiento: Street Fighter II**, un auténtico exitazo de público y ventas. Otro lugar en el que había que abrirse paso a codazos era la **sala de proyección**, que ofrecía un programa de indiscutible atractivo: el inevitable **Street Fighter II, Porco Rosso**, el especial de **Oh My Goddess** e incluso **Nausicaä**, el primer largometraje independiente de **Hayao Miyazaki**, en esa versión prehistórica y mutilada que se llamaba **Warriors of the Wind**. El público llenaba la sala y hacía colas a la japonesa, que demostraban sin discusión el **éxito de la animación nipona en España**.



Toshiro y Yasuhiro *no han escatimado imaginación para crear a esta súper mujer.*





Lucha, sexo e intriga. *Ésos son los tres ingredientes que presentan estos comics. Adivinad qué tema corresponde con cada uno.*

Esta gran participación popular se notó especialmente en las **mesas de conferencias y mesas redondas**, que resultaron muy animadas. Pese a algunos brotes de intolerancia de un sector de la afición, el ambiente era distendido y animado, lo que demuestra que **el manga tiene mucho futuro y una afición muy leal e informada**.

Donde se oyeron los comentarios más divertidos, sin embargo, fue en las **dos salas de exposiciones** montadas. En una de ellas, se repasaron los principales mangas editados en España, lo que originó discusiones a cual más animada sobre quién es el héroe más grande de todos; y en la otra se presentaba una retrospectiva sobre **consolas de videojuegos**: desde las prehistóricas Atari a los MSx, pasando por la **SNES** hasta llegar al futuro, los **64 bits**. Además, estaban expuestas las dos obras ganadoras de un **concurso de manga**, que tuvo **más de 300 participantes**.

Colas en los *stands*, colas en la sala de proyección, abundancia de novedades, exposiciones... Cuando acabó el maratoniano fin de semana, dos cosas estaban claras: el éxito del Salón del Manga es indiscutible y habrá una segunda edición. Y las que hagan falta. Por fin, se puede afirmar que **el manga ha llegado a España para quedarse**.

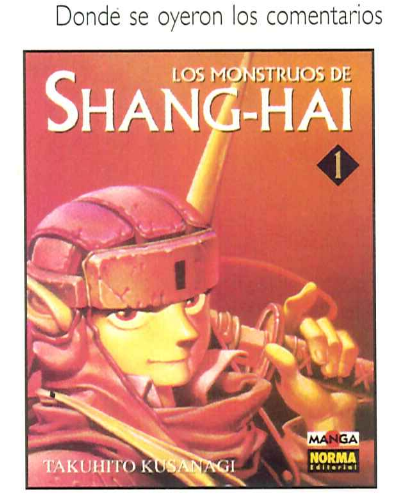
Las novedades del Salón

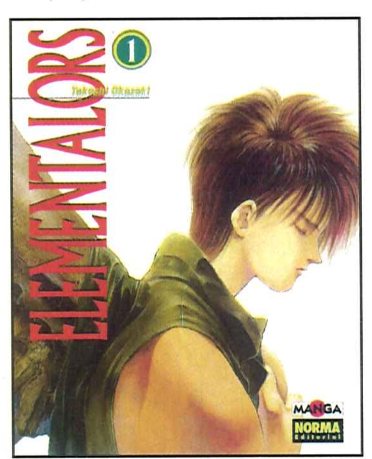
Revisando las novedades editoriales del Salón del Manga, tenemos nada menos que **14 títulos** que comentar, aunque algunos ya los hemos mencionado en esta sección.

Camaleón Ediciones inauguró su línea de manga de autores nacionales con cuatro cómic *books*: **Akuma**, de Roke González y Núria Peris; **Boulm**, de Carlos Javier Olivares; **Yogore**, de Cho-Pi y Anna Coll; y **Zeón**, de Mateo Guerrero.

La Cúpula presentaba como única novedad la miniserie de manga erótico **Minifaldas**, de Chataro. ***Norma Editorial*** ofreció dos volúmenes de manga de calidad y autores poco conocidos en nuestro país: **Los Monstruos de Shang-Hai**, de Takuhito Kusanagi y **Elementalors**, la serie mística de Takeshi Okazaki que está teniendo un gran éxito en Francia desde su publicación. Pero quien apostó más fuerte, sin embargo, fue ***Planeta DeAgostini***, que demostró su interés en el Salón con siete importantes novedades: **Assassination Blues**, un *thriller* de Caribu Marley y Tadashi Matsumori; **Cyber Tokio**, de Pure; **Fatal Fury**, la adaptación del videojuego que realizó Ken Ishikawa; **Iczer One**, de Hirano Toshiro y Moriki Yasuhiro; **Neo Tokio: Zona Crepuscular**, de Masao Yajima y Tun Hayase; **X/1999**, uno de los trabajos más significativos de las Clamp y, por último, **Sailor Moon**, el anime cómic basado en la popular serie de televisión.

Estos comics fueron las grandes novedades en lo que respecta al papel impreso, pero ya sabéis que al hablar de manga, hay que hablar también de videojuego. Son muchos los juegos basados en mangas y viceversa (no en vano son dos de las industrias potentes del Japón). Es por ello que el Salón del Manga de Barcelona abrió sus puertas a un sector estrechamente relacionado con el cómic japonés: el de los videojuegos.





Autores poco conocidos. *El Salón ha servido también para dar a conocer artistas casi desconocidos en nuestro país, como es el caso de los creadores de estos dos mangas. Por cierto que Elementalors es una serie mística que está siendo todo un bombazo en Francia. Así que no los perdáis de vista y apuntad los nombres de Takuhito Kusanagi y Takeshi Okazaki.*



Los fans de una de las héroes *más marchosas del videojuego también podrán leer sus aventuras en el manga de Planeta.*

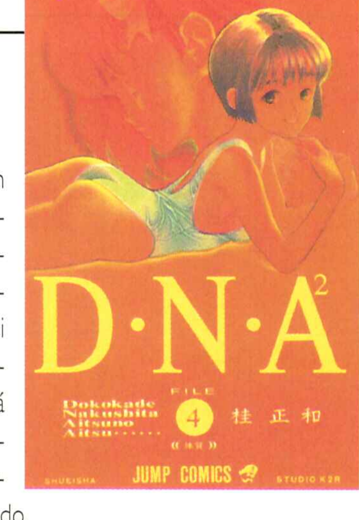
Manga y videojuego

En el Salón se exhibían las recientes versiones de **Dragon Ball** aparecidas en **algunos soportes: 'DBZ Ultimate Battle 22'** y **'DBZ Gaiden'**.

También podían adquirirse juegos de importación, como los **RPGs de Dragon Ball**, juegos de **Ranma 1/2**, **Bastard!**, **Sailor Moon**, **Doraemon** o **Mazinger Z**; además de los ya editados en nuestro país, como **DBZ 1, 2 y 3**, **'Sailor Moon'**, **'Ranma 1/2'**, etc. Respecto a las consolas, los asistentes pudieron adquirir algún que otro **Virtual Boy,** eso sí, de importación, y la verdad es que no sabemos a qué precio.

El público se mostró tan interesado por el manga como por el videojuego, lo que debería servir de referencia a todo el sector del software que no acabó de creerse lo del Salón. El año que viene habrá más y la presencia japonesa está asegurada.

Noticias *manga*



Tras la avalancha de novedades que se produjo para el Salón del Manga, las editoriales preparan pocas cosas para los próximos meses. ***Glénat*** es la que presenta algo más destacado, como el manga erótico **Vanlty Angel**, de Kaori Asano, o la interesante historia de ciencia ficción **Versión 1**, de Hisashi Sakaguchi. Dos series limitadas de seis y nueve números que, cada una en su género, van a dar mucho que hablar. También está previsto que aparezca en breve **la serie erótica Yoko**, del autor español **Ismael Ferrer**, creador de Pachún y dibujante perteneciente al colectivo La Penya, responsables del Mondo Lirondo.

Planeta DeAgostini prepara el volumen **Alas de guerra** sobre Japón, que, como su título indica, es una obra militar que explica la guerra desde el punto de vista japonés. También **Judge**, la versión en manga del anime editado por ***Manga Vídeo***, obra en este caso de Fujihiko Hosono. Por último y para los amantes de obras como El Puño de la Estrella del Norte, tenemos una historia de hadas, cabezas cortadas y sangre a manta, **Bersek**, de Kentarou MIura. ***Norma*** dejará pasar la Navidad sin demasiadas novedades, al no haber podido confirmar, por problemas técnicos, sus dos lanzamientos más esperados, Legend of Mother Sarah (con guión de Katsuhiro Otomo) y D.N.A.2, del autor de Video Girl, Masakazu Katsura. Así que **se dedica a reforzar sus títulos de mayor éxito**: los lectores de Video Girl y de City Hunter recibirán como regalo **posters y calendarios**, y aunque en diciembre las colecciones Dark Angel y Silent Möbius, las dos de Kia Asamiya, han llegado a su último número, la continuidad de esta última está garantizada para 1996, cuando también se publicará Möbius Klein, el volumen que realizó Asamiya como introducción a la serie.



Hay que destacar la anunciada metamorfosis de la revista de **Planeta**, el **Shonen Mangazine**, que pasará a ser **mensual**, tendrá **150 páginas** y costará **650 pesetas**, poco si se considera que publica series tan populares como 3x3 Ojos de Yuzo Takada, Gunsmith Cats, de Kenichi Sonoda o Ah, mi diosa, de Kosuke Fujishima; aunque es una pena porque perderemos series tan interesantes como Hello!, de Makoto Kibayashi, cuyo humor absurdo y dibujo exagerado habían despertado gran interés en algunos lectores.

El **Shonen se despide de su actual etapa con un especial** que se habrá publicado en **diciembre**. Como complemento incluye la historia corta a todo color **Exon Depot**, de Masamune Shirow, que ha podido obtenerse gracias a la colaboración del propio autor, e iniciará su nueva etapa en **enero** con la publicación de **Magic Knight Rayearth**, una serie de las Clamp, las autoras del manga X/1999.

El mercado del **vídeo es mucho más lento** desde que ***Manga Vídeo*** decidió organizar sus lanzamientos sacando sólo dos cintas al mes y desde que se ha confirmado, en el mismo Salón, que ***Cartoonia*** ha cerrado definitivamente. Pero, ***Manga Vídeo*** compensa la **falta de cantidad con calidad**: uno de sus lanzamientos de noviembre, Street Fighter II, ha sido la única cinta de anime que se ha acercado (en popularidad y ventas) a la mítica Akira. **La Leyenda de los Cuatro Reyes**, la otra novedad, una historia de fantasía épica, no le anduvo muy a la zaga.

Dragon *ball*

Caliente, caliente

Dragon Ball, como de costumbre, es noticia por partida doble. Por un lado, el 4 de diciembre se puso a la venta en España **Dragon Ball: Empieza la Leyenda**, la **película de acción real** realizada en Hong Kong en la que un aprendiz de Son Gokuh intenta localizar las siete *perlas de dragón*, con la ayuda de su bastón mágico y su amigo Tortuga man. La película está rodada con un **presupuesto mínimo** -Son Gokuh vuela ayudado por un obvio cable- y **el diseño de personajes es la cosa más ridícula que se ha visto desde los Power Rangers**. En resumen, imprescindible para todos los fans, y no os perdáis la lucha con el cocodrilo gigante.

La otra noticia, por supuesto, es que **la serie de televisión continuará más allá del punto al que ha llegado el manga**. Según se deduce de los diseños de personajes que nos han llegado, la **Toei** ha optado por hacer borrón y cuenta nueva, y los **nuevos episodios** seguramente estarán protagonizados por **Trunks**, **Pan** (la hija de Son Gohan y Videl) **y un misterioso chico** que se parece a Son Gokuh como una gota de agua pero que seguramente es Ubú, el joven chico hindú al que Son Gokuh se llevó para entrenar en su última aventura en el manga.

'Pocahontas', 'Maui Mallard', 'Pitufos 2'...y otros aterrizarán en el 96

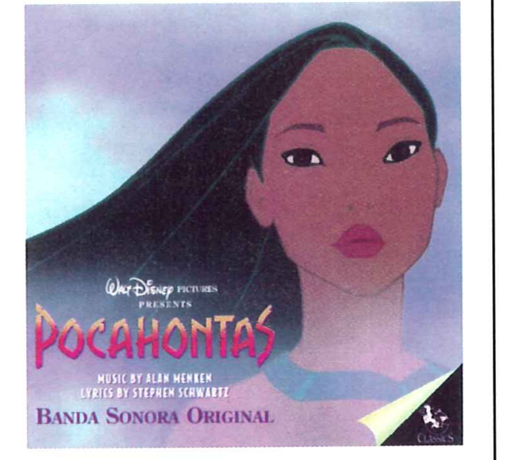
Nintendo tiene preparados al menos 9 nuevos títulos para SNES

Nintendo España ya maneja una lista de al menos nueve cartuchos para Super Nintendo que verán la luz a lo largo de 1996. Fuentes de la filial nipona han asegurado a La Penúltima Página que hay más títulos en desarrollo, incluso alguna que otra bomba, pero que aún es demasiado pronto para definir nada. Habrá, pues, que esperar.

¿16 bits? Bien , gracias. Muchísimo mejor de lo esperado. Nintendo es contundente en este tema. **Vuelan las Super Nintendo de las tiendas, se venden cartuchos como nunca**. Y, por si no fuera suficiente, la temporada que viene se presenta movidita. **Nintendo España** ha avanzado **en primicia a esta revista** que ya hay al menos **nueve títulos en desarrollo**, algunos casi finalizados, para la Super que podrían ser lanzados durante el **primer semestre de 1996**.

Entre ellos se encuentran, por ejemplo, dos clásicos de Disney, **'Donald in Maui Mallard'** y **'Pocahontas'**, de cuya licencia (como con 'Pinocchio') se ha hecho cargo Nintendo; una pieza clave de Infogrames, **'Pitufos 2'**; y dos revanchas de Kirby, **'Kirby's Active'** y el postergado y reprogramado **'Kirby's Dream Course'**.

El tema está como para animarse. Más aún cuando, y Nintendo España se ha encargado de dejar claro este tema, **hay más y mejores cosas en el horizonte SNES**, aunque sin fecha definida y sin títulos confirmados. Pero nosotros vamos a 'mojarnos'. Es factible que durante el 96 contemos finalmente con la segunda parte de **'Startwing'**, con el traído y llevado **'Comanche'**, con nuevos arcades de **Kirby en GB**...





Mil millones de enhorabuenas

La 'Gran N' logra vender 1.000 millones de cartuchos

Williams planea la realización de un nuevo 'Mortal Kombat' mientras que...

MK, el filme, de estreno en las principales pantallas

Tras su éxito en el Festival de Sitges, Mortal Kombat, la

FIFA Forever. A todos los enganchados a FIFA, apasionados, enamorados, forofos y, sobre todo, compradores. Electronic Arts ha anunciado que es muy posible, prácticamente confirmado, que haya un 'FIFA 97' en versión Super Nintendo a lo largo de 1996. El éxito que está obteniendo la versión 16 bits de 'FIFA 96' prácticamente ha obligado a EA a poner en marcha de nuevo la maquinaria para desarrollar una secuela aun más grande completa y actual del clásico que ha arrollado en Europa.

'DOOM', algo más barato. Arcadia ha decidido reducir el precio de 'DOOM' para Super Nintendo a las pocas semanas del esperado lanzamiento. El cartucho, que cuenta con 16 megas + chip FX2, salió a la venta al precio de 14.990 pts (precio Centro Mail) y bajo una expectación absolutamente inusitada. Desde hace pocos días, es posible hacerse con él, una versión fiel y completa del clásico de ID para PC, por 12.990 pts. El precio, orientativo.

Warner: no, de momento, a España. La fusión que formalizaron hace nada los sellos Warner Interactive y Time Warner Interactive Europa ha tenido serias repercusiones en algunos círculos del software de este país. La más importante, sin duda, el paso atrás dado por Warner, quien ha decidido no seguir con la oficina que estaban prepa-

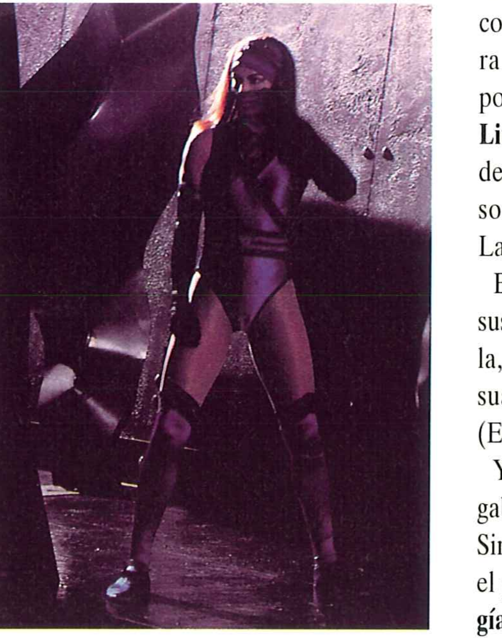
Resulta casi inverosímil, pero es cierto. **Nintendo** ha superado la escandalosa cifra de 1.000 millones de cartuchos (**1 billón en términos yanquis**) vendidos **en todo el mundo**. Para que os hagáis una idea, como si se hubiera vendido **un cartucho cada tres segundos a lo largo de 12 años**.

¿Os interesa saber cuántos de esos cartuchos se han vendido en Japón? ¿Y cómo se han repartido entre las tres consolas Nintendo? ¿Y cuáles han sido los juegos más vendidos? Pues vamos con ello. Veréis, un **44%** de esos mil millones han ido a parar a **Japón**, un **42%** a **EE.UU.** y el **14%** restante a **Europa**. El **50%** de los cartuchos se han jugado en **NES**, el **27%** en **Super Nintendo** y el **23%** en **Game Boy**. El **récord absoluto** de ventas es para **'Super Mario'** en **NES**. Él solito ha despachado **40 millones** de copias.

Actualmente, los cartuchos que más 'pitan' son **'Super Mario World 2'**, en **Japón**, y **'Killer Instinct'** en **USA**. Éste último va literalmente lanzado, e incluso puede superar el record de DKC. Y hablando de DKC, curiosidad al canto: ha sido el cartucho más 'veloz'. Dos millones de unidades en 5 semanas. ¡¡Y sólo en Estados Unidos!!

película con personajes reales de New Line Cinema, se estrenó el pasado 1 de diciembre en nuestro país. Mientras, Williams apuesta por una versión jugable del filme.

Mortal Kombat, el segundo reto de cine que llega del videojuego (antes fue Street Fighter) ha sido **dirigida por Paul Anderson** (Shopping) y producida por Larry Kasanoff (Terminator 2, True Lies) y narra las luchas entre el bien y el mal personalizados en las



figuras de **los luchadores del videojuego de Willams-Aclaim**. La historia nos invita a participar en el torneo mortal, una especie de **combate estelar por la paz y el orden** que tendrá lugar en el **Outworld**, bajo las consignas del malvado **Tsang Tsung** (Cary-Hiroyuki Tagawa). El emperador del lado oculto ha convocado a cuatro expertos luchadores para combatir contra sus huestes, capitaneadas por el ser de ocho brazos, **el príncipe Goro. Liu Kang** (Robin Shou), **Johnny Cage** (Linden Ashby) y **Sonya Blade** (Bridgette Wilson), dirigidos por **Rayden** (Christopher Lambert) lucharán por la paz.

El filme cuenta con más de **200 FX**, dicen sus responsables: Alison Savitch (T2, Drácula, The Shadow), encargado de la parte visual, y el estudio R. Greenberg Associates (En la línea de fuego), trabajo de ordenador.

Y **Williams** apostando por una versión jugable de la 'peli'. ¿Quizá Mortal Kombat IV? Sin confirmar. Lo que sí aseguramos es que el próximo 'MK' utilizará la **misma tecnología** que lo último de Williams: **'War Gods'**.

Aparecerá durante la próxima primavera

Ya hay nombre para el próximo 'RPG' en castellano que lanzará Nintendo

Ellos ya lo saben, nosotros simplemente lo intuimos. **Nintendo España** ya ha elegido el próximo juego de **rol** que verá la luz en Super Nintendo con textos **en castellano**. Pero aún **no quiere comunicarlo**. Según hemos averiguado todos los tiros se dirigen hacia un clásico del rol que está a punto de llegar a Europa y que actualmente arrasa en USA.

Hablamos de **'Secret of Evermore'**, una producción del equipo norteamericano de **Square** que sobresale por sus **24 megas** de memoria y por una estética más cercana al dibujo animado que al corte de cómic japonés. Hay que apuntar dos candidatos más a la lista de probables RPG castellanizados. **'Chrono Trigger'**, de **Square**, también de gran éxito en Japón. Y **'Secret of Mana 2'**, la secuela de la primera incursión de Nintendo España en la distribución de títulos 'roleros' de Square.

Más allá de todas estas especulaciones, lo que sí se da por seguro es que este título, aparecerá durante la **primavera del 96**. Hay tiempo suficiente para insertar textos, corregir bocetos y, claro, terminarse 'Illusion of Time'.

rando en España. Un tema para el que, nos tememos, ya no hay marcha atrás.

Virtual Boy, al alcance de todos. Nintendo puso en marcha su potente maquinaria de marketing hace poco en EE.UU. Aprovechó el Día de los trabajadores para hacer una demostración total de Virtual Boy. Fue en las tiendas Blockbuster Video de las principales ciudades yanquis, y con una aceptación increíble. Seguro que más de uno salió de allí con consola nueva.

Según los datos obtenidos durante el mes de noviembre

'FIFA 96' reina en Inglaterra

Se veía venir, pero nunca está de más que nos lo confirmen oficialmente. Según **el Gallup inglés**, la agencia de estudios de mercado que se encarga de controlar las ventas de cartuchos, **'FIFA 96' es el título de más éxito en Inglaterra**. O al menos eso se desprendía de los datos que publicaba el último ejemplar del semanario británico CTW (semana del 11 al 18 de noviembre).

'Mortal Kombat 3', un título que ha arrasado literalmente en nuestro país, ocupa el **segundo** lugar en esta lista, mientras que **'Killer Instinct'**, que según Nintendo va viento en popa, se tuvo que conformar esa semana con el **tercer puesto**. Otros títulos que se han metido entre los diez cartuchos más vendidos son, por ejemplo, **'International Soccer DeLuxe'**, el **séptimo** según Gallup, **'DOOM'**, **noveno** puesto y **'The Lion King'**, el **décimo**.



CENTRO MAIL
PEDIDOS TELEFONICOS
902 17 18 19
ALICANTE
PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
ALMERIA
AV. DE LA ESTACION, 28 TEL: 26 06 43
BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
BARCELONA
PLACA CATALUNYA
CARRER DE PAU CLARIS, 105 TEL: 412 63 10
BARCELONA
PLACA SANTS
CARRER DE SANTS, 17 TEL.: 298 69 23
BARCELONA
GLORIES
CENTRE COM. BARCELONA GLORIES DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BUENOS AIRES
PARANA, 504. TEL: 374 95 38 C.P. (1017) ARGENTINA
BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
GRANADA
MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOGIDAS. TEL: 26 69 54
LA CORUÑA
DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 14 31 11
LAS PALMAS
PRESIDENTE ALVEAR, 3 TEL: 23 46 51
MADRID
Atocha
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID
SOL
CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
Alcalá Henares M.
C. MAYOR, 89. TEL 8802692
Alcobendas MADRID
C. CONSTITUCION, 15 CENTRO COM. PICASSO TEL: 652 03 87
Móstoles MADRID
PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID
AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 677 90 24
MURCIA
GONZALEZ ADALID, 14 BAJO TEL: 21 19 66
Palma de Mallorca
C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9. TEL: 72 00 71
Palma de Mallorca
C.C. PORTO PI-CENTRO PASEO MARITIMO, 54 TEL: 40 55 73
PAMPLONA
C. PINTOR ASARTA, 7 TEL: 27 18 06
SALAMANCA
CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
Sta Cruz de TENERIFE
SABINO BERTHELOT, 4 TEL: 291254
SEVILLA
CENT. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
VALENCIA
PINTOR BENEDITO, 4 TEL: 380 42 37
VIGO
PLAZA DE LA PRINCESA, 3 TEL: 220939
ZARAGOZA
CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71
ZARAGOZA
ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56
BURGOS
AV. CASTILLA Y LEON C.C. CAMINO DE LA PLATA PLANTA ALTA, LOCAL 7
CORDOBA
C. MARIA CRISTINA, 3 TEL: 48 66 00
FUENGIROLA
AV. JESUS SANTO REY, ED. OFISOL, 4 TEL: 258 63 51
GIRONA
JOAN REGLA, 6 C/V RUTLLA, 147 TEL: 22 47 29
JAEN
PASAJE MAZA, 7 TEL: 25 82 10
MANRESA
ANGEL GUIMERA, 11 TEL: 872 10 94
NUEVO CENTRO
NOVEDADES SUPER NINTENDO
DESCUENTO 500 Ptas.
KILLER INSTINCT 12.990
CD AUDIO DE REGALO
DONKEY KONG COUNTRY 2 12.990
ASTERIX & OBELIX - 12990
BATMAN FOREVER - 10.990
BEAVIS & BUTT-HEAD - 9990
BIKER MICE FROM MARS - 11800
DIRT RACER - 10900
EARTHWORM JIM 2 - 10900
DONKEY KONG COUNTRY - 11990
DOOM - 14990
FIFA SOCCER '96 - 9990
ILUSION OF TIME - 11990
INT. SUPERSTAR SOCCER - 11900
INT SUP SOCCER DELUXE - 12990
JUNGLE STRIKE - 8990
KIDKLOWN IN CRAZY... - 9490
LIBRO DE LA SELVA - 12990
LOS PITUFOS - 9990
MICRO MACHINES 2 - 11990
MORTAL KOMBAT 3 - 11990
NBA GIVE'N GO - 12990
NBA LIVE '96 - 9990
NHL HOCKEY '96 - 9990
NIGEL MANSELL'S-8990
POWER RANGERS 2(MOVIE)-10990
PREHISTORIK MAN-10900
PRIMAL RAGE - 10990
REY LEON - 12990
SEA QUEST - 12990
SECRET OF MANA - 11990
SMASH TENNIS - 10990
SOCCER SHOOTOUT - 9990
SPAWN - 11990
STREET RACER - 11990
SUPER BOMBERMAN 2-11990
SUPER MARIO WORLD 2-12990
SUPER PINBALL-9990
SUPER PUNCH OUT - 9990
SUPER RETURN OF JEDI-12990
SUPER ST. FIGHTER II-12990
SUPER TURRICAN II - 10990
TETRIS & DR MARIO - 9990
THE MASK - 11490
THEME PARK - 9990
TINTIN EN EL TIBET - 12990
UNI RALLY - 9490
URBAN STRIKE - 11990
VAMPIRE'S KISS - 12990
WATER WORLD - 11990
WEAPONLORD - 11990
ZELDA - 7490
ZOOP - 6950
SUPEROFERTAS SUPER NINTENDO
ALADDIN 3.995
STUNT RACE FX 3.995
SUPER TENNIS 3.995
ADDAMS FAMILY 2 - 4990
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHIKEN - 4990
ANIMANIACS - 5990
BATTLETOADS - 3995
BRUTAL - 5490
BUBSY - 3995
CHOPLIFTER III - 5490
CLAYFIGHTER - 5490
CLAYMATES - 5490
COOL WORLD - 4990
DAFFY DUCK - 4990
DENNIS THE MENACE - 4990
G. FOREMAN - 5490
GODS - 5490
GOOF TROOP - 3995
HAGANE - 5490
INDIANA JONES - 5490
JAMES BOND JR.- 2990
LEMMINGS 2 - 6990
MICKEY M. MAGICAL QUEST-3995
PACK ATACK - 3995
PLOK - 3995
RAINBOW BELL ADV - 5490
RISE OF THE ROBOT - 3990
SPACE ACE - 4990
SPARKSTER - 5990
SPECTRE - 3990
R-TYPE III - 4990
STAR WARS- 3995
STARWING - 4995
SUPER JAMES POND-5490
SUPER MARIO ALL STARS - 4995
SUP. MARIO KART - 4995
SUPER MORPH - 3990
SUPER R-TYPE - 3995
SUPER SOCCER - 3995
SUPER STRIKE GUNNER- 5490
SYVALION- 5490
THE BRAINIES - 3990
TINY TOONS - 3995
TIME TRAX - 3990
TRODDLERS - 4990
TROLL - 2990
WARPSPEED - 4990
WILD & WACKY SPORT - 5990
WING COMMANDER 2 - 5490
W. LEAGUE BASKETBALL- 4990
ZOOL - 3990
DESCUENTO 300 Ptas.
ASTERIX & OBELIX - 5990
BATMAN FOREVER - 5990
DONKEY KONG LAND - 5990
EARTHWORM JIM - 5990
FIFA SOCCER '96 - 6490
HYPER DUNK - 5490
KILLER INSTINCT- 5990
KIRBY'S DREAMLAND 2 - 5990
KIRBY'S PINBALL LAND- 5490
LAWNMOWER MAN - 6490
LOS PITUFOS- 5490
MADDEN '96 - 5990
MICKEY MOUSE V - 5990
MICROMACHINES- 6490
PGA EUROP. TOUR '96 - 5990
POP & TWINBEE - 5490
PRIMAL RAGE - 5990
SOCCER -5490
ST. FIGHTER II - 5990
S. MARIO LAND 3- 5990
SUPER RETURN OF JEDI - 6490
TURTLES III- 5490
WARIO BLAST - 5490
ZELDA- 5990
OFERTAS GAME BOY
BOMB JACK P.V.P. - 1995
JOE & MAC P.V.P. - 1995
PROBOTECTOR 2 P.V.P. - 2990
STAR TREK NEXT GENERATION P.V.P. - 2490
TRACK MEET P.V.P. - 1995
XENON 2 P.V.P. - 2495
CONSOLAS
CONSOLA SUPER NINTENDO + SUPER MARIO ALL-STARS incluye 4 JUEGOS 14.990
SUPER GAMEBOY 9.990
CONSOLA GAMEBOY 6.990
GAMEBOY +TETRIS +SUPER MARIOLAND 2 12.990
ALUCINA EN COLORES CON LA NUEVA GAME BOY DE COLORES
Special Edition 8.990
AMARILLA · BLANCA · NEGRA · ROJA · VERDE · TRANSPARENTE
¡Haz tu pedido por teléfono!
902 17 18 19
O utiliza el cupón de pedido
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
NINTENDO ACCION
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
NO OLVIDES EL DESCUENTO
TOTAL
ENVIO POR AGENCIA URGENTE
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO
GASTOS ENVIO
TOTAL

Si eres un tipo de acción no dejes pasar esta oportunidad

¡SUSCRÍBETE DURANTE UN AÑO A LA ACCIÓN!

Consigue ahora un **20%** de descuento

Paga 3.360 pesetas por los 12 números y ahórrate 840 pesetas.

Además te regalamos las tapas de NINTENDO ACCIÓN para que tengas siempre a mano toda la información (P.V.P. 950 pesetas)

Nintendo Acción

Puedes suscribirte por correo, enviándo el cupón de la derecha, que no necesita sello o, si prefieres, por teléfono, llamando a los números (91) 654 84 19 ó 654 72 18. Por favor, llama de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30h.